
动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MANIA
80
二次元狂热
兰月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『维蜂』
DVD光盘
NICO月月报
『维蜂』动画定档预告
来自东方的夏日前奏
例大祭12音乐推荐
你愿意成为我的眷族吗？
专访半次元人气coser 一小央泽
藤四郎正太家族又添新丁
『刀剑乱舞』栗田口派刀剑男士解析
亡失的情感与最炫宗教风
幻想乡生存指南——心绮楼祭典篇
百合的号声响彻宇治川畔
巡礼『吹响！上低音号』圣地宇治市
这次你是京蜜还是京黑
钞票和情怀两手抓的『吹响！上低音号』
不适格者们的花样年华
NekonekoSoft十五周年纪念作『すみれ』
入手方式为捞船限定的新锐稀有姐妹
『舰队收藏』之夕云型驱逐舰篇
军娘腿间枪『黑礁』缘何强
有一种“暴力哲学”叫广江礼威
FUNK味舞台上的热斗活剧
松本理惠“新感觉”力作『血界战线』
1
舰队收藏、暗杀教室 一次送两款！
超大 拉绳手机屏幕清洁挂饰
3
中国原创同人海报x2
『魔法少女奈叶』海报x1
『GATE奇幻自卫队』海报x1
2
更高质量更加还原！第八弹10张
人气舰娘图鉴卡补充包
4
圣白莲全身纸模



TWO DIMENSIONS MANIC
二次元狂热
画师专题精选集
二次元 出品
光盘定价 49.8元
4G大容量DVDROM
全新入稿
"学霸"绘师 refeia
为数码绘而生的 松龙
okama的情与色
本色的小梅けいと
透析全才的フミオ
驹都英二浪漫谭
巡礼村上水军之馆
植田亮的幻想世界
在矛盾中前行的Mitha
邂逅"欧派星人"八宝备仁
ごとP"なごみ系"的倡导者
"亿万富豪"鸣子ハナハル
二次元狂热招牌作家 完蛋了的国王
12名画师 13万文字量
全新修订全新排版
已发售
赠 高级防透视蓝芯纸打造
精选绘师美少女扑克牌
居家旅行必备掌上后宫



动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
2015
78.5
TWO DIMENSIONS MANIC
二次元狂热
已发售
『FLOWERS 夏篇』OST
『サノバウィッチ』角色歌合集
『ソレヨリノ前奏詩』OST+主题曲CD
『時計仕掛けのレイライン』OST
『Evenicle』音乐集
『クロノクロック』OST
『花の野に咲くうたかたの』OST
『ALIA's CARNIVAL! Flowering Sky』OST
4GBDVD光盘
人气新作介绍点评
IG社全年龄百合推理第二弹！
轻嗅『Flowers 夏篇』中的百合芬芳
从『公主假日』到最新作 八月社公主角色大比拼
漫谈八月社的"姬君"情节
妻 Collection 正统派勇者的美味救世之旅
AliceSoft 新作 RPG『Evenicle』剧情攻略
从生存情况，销售状况，再到业界的内部斗争！
绝密档案！美少女游戏业界从业人员的匿名座谈会
悬疑推理与魔幻元素结合的强势大作！
『时钟机械的 Ley-Line』系列三部曲全解析
1 人气作品精美明信片 *5
八月社女主角木制印章 1 套（共 5 枚）
2 完美再现判子绘之精髓！
AUGUST



艦これ
舰队收藏
提督手记 贰
新米司令长官晋升指南
Kan Colle Admiral's Guide Book
锐意制作中
·改修工厂
一周每日装备对应表
·对空CI科学配装法
·舰种分别
理想配装装备示例
·改造入手
限定装备一览
·海域攻略实例
与特定海图任务完成活用
300万用户突破纪念
二次元狂热次弹装填
全彩印刷 人性化阅读体验



二次元App
Two Dimensions Application
制作中
P&D+
GALA
Google Play 和 App Store 日服注册攻略，
VPN 使用教程，
安卓和 IOS 有趣萌应用推荐
WUG、爱相随
与那些已经停运的手游大作
优秀精品推荐图鉴，
收录不容错过好作品
塔防系、三消系、养成系、卡牌系、音乐系、
喵星人、动画改编系……分类总结

二次元狂热



本期封面提供：有妖气
本期封底作者：ユキ桜

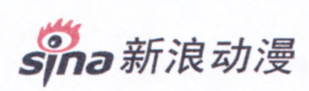
二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：白石
编辑：稗田、小黑、如月千华
美术：塔里、小茧

博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
信箱：jediliao@163.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

二次元狂热 版权相关声明

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~



首席网络合作媒体

合作同人社团



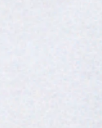






光盘目录

NICO 月月报
『雏蜂』动画定档预告


安卓客户端


苹果客户端

P002 **河蟹子相谈室**
读编往来

P004 **宅收藏**
周边资讯

P006 **新番动画情报**

P008 **手游侵略者**

P010 **新作速递**
再会十年前的樱花之梦
枕社迟来十年的处女作『サクラノ詩』

从失恋开始的恋物语
新岛夕新作『恋×シンアイ彼女』

P018 **微笑月月报**

P020 **Cosplay**
你愿意成为我的眷族吗？
专访半次元人气 coser 一小央泽

P024 **东方专区**
幻想乡生存指南——祭典篇
亡失的情感与最炫宗教风

P030 **提督手记**
夕阳卷云 泛波归航
——『舰队收藏』夕云型驱逐舰

P040 **萌绘师**
有一种“暴力哲学”叫广江礼威

P056 **动画研究**
钞票和情怀，一个都不能少
奏响吧！上低音号！

FUNK 味舞台上的热斗活剧
杂谈松本理惠监督
“新感觉”力作『血界战线』

P076 **瀛刀化身帐**
『刀剑乱舞』粟田口派刀剑男士解析

P082 **天朝创造**
有妖气科幻漫改动画『雏蜂』

P084 **音乐空间**
来自东方的夏日前奏
——例大祭 12 音乐推荐

P090 **萌文化**
百合的号声响彻宇治川畔
巡礼『吹响！悠风号』圣地宇治市

P098 **游戏故事**
不适格者们的花样年华
NekonekoSoft 十五周年纪念作『すみれ』

P110 **同人新作**
『LoveLive!』西木野真姬生日纪念本
偶像大师 /LoveLive 系列 T 恤
『Fate Requiem』

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言



“我好兴奋，战姬绝唱出第三季了！”“第一季你都没看吧……”“第二季我看了。有时间我会补啦。”“这话我听了多少次了，你喜欢这片子吗？”“好看，喜欢啊”“你这是假喜欢……”

编辑部某天吃饭时的一段对话，这里出现了一个“假喜欢”的概念。什么是假喜欢呢？对于很多深度宅来说，喜欢一部作品但若不看全、不深究、不精忠就可以说是假喜欢。当然以上只是编辑部内的日常调侃，真正存不存在假喜欢可能并不是件重要的事。如果说因为没有认真去欣赏一部作品导致错过了感受它的魅力那确实可惜，但就算只是单纯地被作品某一点所打动的人却仍是有资格说“喜欢”的。我们很难评论一部作品的好坏，但是可以毫无顾忌地说出喜欢，这也是二次元群体包容力的体现吧。





81 期封面作者：Tg01（出自《命月》Catmoon 出品）
81 封底作者：CEXO（出自《朱红》hollowings 出品）

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！



二次元狂热周边购买

[编辑部安利屋]

急性子伯爵与时间小偷



两期前有一位读者回函中推荐漫画，令吾辈找回了旧日的感动，心情久久不能平静。就此，决定在编读区将推荐漫画作为保留项目继续下去了(*￣▽￣)y 当然，也希望读者朋友们积极踊跃将自己喜欢的、得到感动的、灵魂受到冲击的、灵魂被卖给路西法的作品推荐给大家获得更多的同好。

本次吾辈推荐的是久米田康治老师之名作『绝望先生』的灵魂续作——『急性子伯爵与时间小偷』。依旧充满着各种带有时代感的犀利吐槽，突破常规和边框的魔性构图以及清爽干净的剪影般的人物轮廓（外带三倍于绝望先生的黄段子……）。虽然已经于今年一月以六卷本匆匆完结，但是对于绝望先生还没有看够的读者朋友们来说依旧是一剂好药吧。

稗 田

高分少女



它是一部恋爱漫画，但不只是一部恋爱漫画。疑为主人公原型的作者以日本游戏市场最繁盛的 90 年代为背景，作品中出现的每一部街机 / 家用机游戏都饱含着一代人的回忆，主人公的游戏经历堪称是那个狂热世代人群的回想录。作为主线的恋爱故事也十分打动人心，通过游戏来表达人物心情的手法容易让玩家产生共鸣。作品一度很有人气，甚至曾经进行过动画化企划，可惜的是去年 SNK 公司对作品中出现的游戏画面和角色提起了侵权诉讼，导致漫画停载，动画企划搁浅。

之所以推荐这部漫画是因为不久前公布了女主角大野晶的黏土手办，并且一度回收的单行本也重新上架。暂时不清楚作品是否有新的动向，但身为伴随着电子游戏成长起来的世代，个人还是希望如此精彩的作品 SNK 能够通融一下。（好在漫画停载时故事的主要矛盾已经解决，当成一个结局来看也并无不可。）

白 石

[寄语选登]

剑圣　男　湖北

对不起买了很久才回函，高考太麻烦了一直没时间上网，刷完试卷就想逃进二次元放松下，真羡慕男主们又不烦心考试又有妹子相伴，河蟹子当初怎么过来的？

：高考正值河蟹子中二度爆表的时期，于是复习是试炼，模拟考是反派干部，高考自然是最终 BOSS 了……实际收效还不错，最后在考场前，河蟹子自信满满的喊出“破坏世界和平的事情是绝对不可饶恕的！”之后放出究极必杀然后 BOSS 一脸惊异地说着“纳尼？巴、巴卡那！”便消失在充满爱和友情的梦幻七彩光线炮中了……话说在高考结束的一瞬间，积累了多年的羞耻心一口气被释放出来的感觉比考试本身更加难忘。
不烦心考试的男主如果不是学霸学神就得有个好爸爸，或者人家有个长着 8 条触手速度 20 马赫的好老师？

张敏　男　浙江

自从看了生活大爆炸，权力的游戏，纸牌屋后我感觉比起 ACG 我更爱美剧了，这算背叛吗？

：你这就是假喜欢！（笑）其实编辑部内的各位也有很喜欢美剧的，并没有什么影响嘛。况且美剧里能刷的 CP 那么多，还有『极品基老伴』这种甜到死的腐剧，简直幸福嘛。

[微博选登]



By 红烧伊布 po主第一次做人形纸膜 这样已经很不错了，继续加油吧~

Bombing Fishpond 2.0 Live 2015
赤ティン× 钢兵× 灯油



还记得 2014 年 12 月在广州那场热血澎湃的“Bombing Fishpond Live 2014 in GuangZhou”唱见专场演唱会呢？座无虚席，人气爆炸，日本唱见钢兵、akatin 第一次踏足广州并为大家在南方剧院送上一场精彩难忘的演唱会。为了回馈粉丝的支持，2015 年暑假主办方力邀钢兵和 akatin 带上他们的好基友灯油再次来到广州和上海举办演唱会，作为燃系唱见的灯油是第一次来中国演出，三位飙高音男同台势必将会燃爆全场！

上海站日期：2015 年 8 月 7 日（星期五）
地点：上海商城剧院（上海市南京西路 1376 号）
票价：VIP 780 元（签名会）/580 元（击掌会）/380 元 /280 元

广州站日期：2015 年 8 月 9 日（星期日）
地点：广州蓓蕾剧院（广州东风西路 167 号人民北路 875 号）
票价：VIP 680 元（签名会）/480 元（击掌会）/380 元 /280 元

统一订票网店：http://tuzizhizhi.taobao.com（7 月 5 日 20：00 开放订票）
唱见应援 QQ 群 1：422094017 QQ 群 2：260622796







“鹤丸国永”黏土

出品：GoodSmile　价格：1500 日元

“呀，吓到了吗？”出自大人气页游『刀剑乱舞』中的稀有刀剑“鹤丸国永”的黏土，表情除了“通常颜”、“战斗颜”外还有出场吓到玩家时的笑脸。配件的刀可以切换纳刀 or 拔刀的形态，此外盘起胳膊姿势的配件和头部的兜帽配件也有附属。预计 12 月发售，审神者们准备好接回家。

宅收藏











PARFON 系列夕立改二 Figma

出品：Phat!　价格：5500 日元

PARFON（パルフォン）是 Phat! 与原型师遠那かんし氏合作共同开发的全新系列可动 Figma。恰到萌处的 4 头身和较高的可动性是该系列的潜力所在。系列手办的第一弹是即将发售，出自『女神异闻录 3』的 Aegis，最新商品则是这款『舰队 collection』中的白露型驱逐舰 4 号舰“夕立”的改二形态。大头圆脸的造型加上齐全的舰装与效果配件，无论观赏性还是可玩性都很不错。发售日期预定为 10 月，并且同型舰的“时雨”改二形态也已在企划中。



今世无悔 手工痛 LL 墓碑

出品：未定　价格：不详

一位墓碑工匠在闲时制作了这款 LoveLive 的痛墓碑……想必没有多少人有耻度用。入土之人就让他安静地休息吧，这样的墓碑座到墓地中它的主人估计做鬼也会感到羞耻。不过如果是 LL 的真爱粉，也许这样才能让其死而无憾。面对现在数量不菲的萌宅群体，今后痛墓碑的生意说不定会有市场——当然不要给子孙留下黑历史就好。







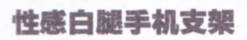
萌零食新品情报

出品：coade　价格：550 ~ 600 日元

零食厂 Coade 预计发售的新食品，“想让哥哥吃掉”的肉球曲奇～零食的包装是穿着猫耳兜帽衣服的萌妹，上面“哥哥，吃零食了喵～”的台词让人喜不自胜。此外最近出品的零食还有“吃剩下就杀掉你”的病娇三明治和“才不是为了你才做的”傲娇饼干。看来仅仅是配上插画和属性台词，也可能就让人食指大动……



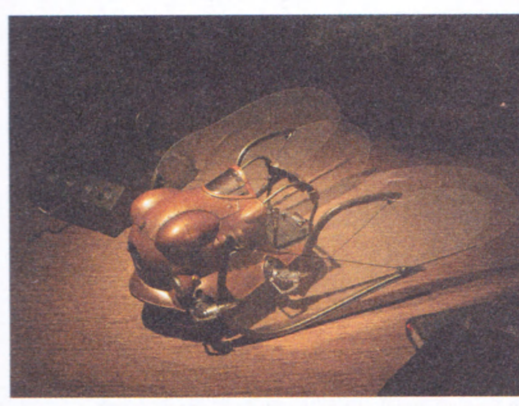


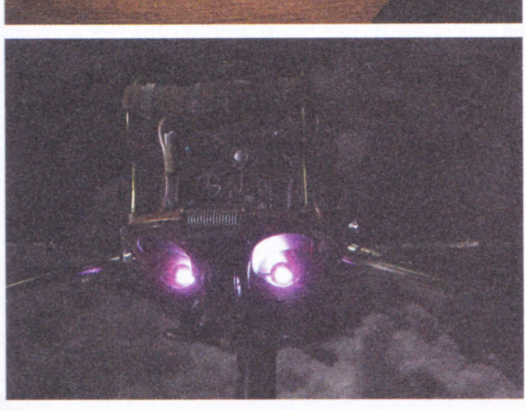


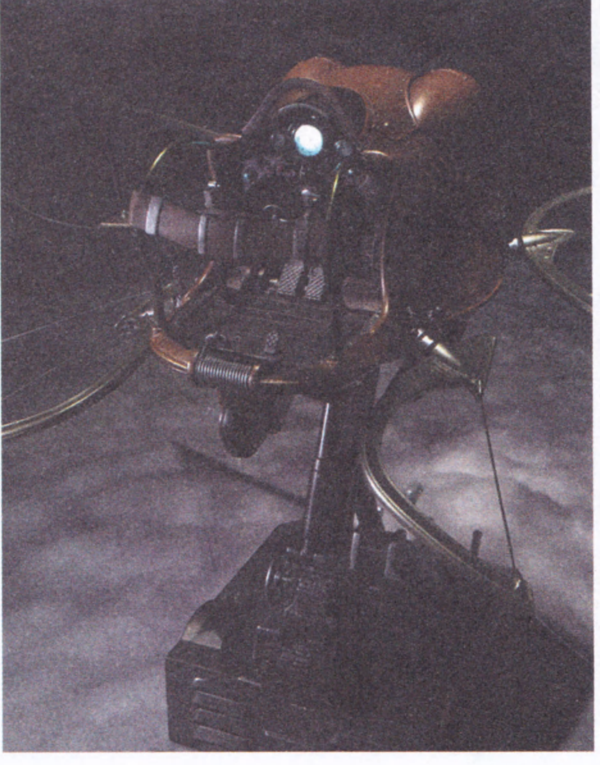
性感白腿手机支架

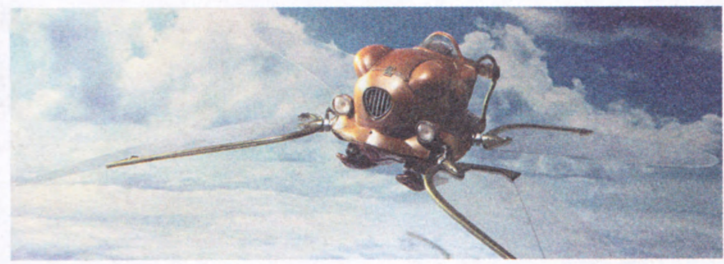
出品：appbank　价格：2370 日元

这款“萌手机支架 2”的周边延续了系列上一款的理念，使用陶瓷制造的超真实风美腿作为手机的最佳伴侣，让手机支架成为桌面上的工艺品。除了站立姿势的美腿外还有跪姿款式，并且每种姿势都有两种颜色的裙子可选。美腿的做工极具欣赏价值，是非常不错的绅士用品，只是在办公室使用的话可能就需要一点勇气了。









『天空之城』鼓翼机精巧模型

出品：BANDAI　价格：12960 日元

两年前 BANDAI 曾发售过一弹天空之城系列的模型，为一款精致的机器人兵，如今该系列再度回归，朵拉海盗团的鼓翼机作为第二弹登场。在剧中鼓翼机最大的特点便是昆虫般的两对透明翅膀，模型以不同的材质和涂装完美地还原了这点。模型的另一个亮点是机内的仪表、头灯和尾部带有发光装置，使用模型附带台座上的开关可以打开灯光，并且可以通过旋转曲柄来扇动两对机翼。此外机翼配件有飞行形态和着陆形态两种，着陆形态的翅膀会折叠在飞机后部。总体来讲模型设计理念十分重视原作，每个细节都非常精致，是天空之城 fans 收藏的不二之选。商品预计 11 月发售。

战姬绝唱
SYMPHOGEAR GX

■文 /windchaos
■责编 / 如月千华
■美编 / 小茧

战姬绝唱SYMPHOGEAR GX

Staff:
原作：上松范康、金子彰史
监督：小野胜巳
人物原案：吉井ダン
人物设定：藤本さとる
音乐制作：Elements Garden
动画制作：SATELIGHT

Cast:
立花响：悠木碧
天羽奏：高山南
风鸣翼：水树奈奈
小日向未来：井口裕香
雪音克莉丝：高垣彩阳

卫星社于2012年的原创动画企划『战姬绝唱SYMPHOGEAR』不知不觉间已经到了第三季，『战姬绝唱』的故事讲述了女主角立花响在观看“双翼（Zwei Wing）”演唱会时，会场被迷之敌人Noise攻击，“双翼”的成员风鸣翼和天羽奏等不及总部发出命令，以SYMPHOCAL战斗展开反击，从此立花响也被卷入了战斗。

从故事简介来看是否很有河森老贼的『Macross』或是『AKB0048』的赶脚，毕竟同样都是一边开机体一边唱歌的片子，反倒是剧情展开的各种硬伤可以让人无视。作为最大卖点的声优部分，在第一季悠木碧、高山南、水树奈奈、井口裕香、高垣彩阳的基础上，第二季中的反派南条爱乃与茅野爱衣也被主角收编，第三季一口气公布了新的6位反派以新生代声优水濑祈与久野美咲等人领衔，相信届时能听到这些声优的歌技。

作为一部以卖声优为主的唱歌类机体动画，只要无视剧情的话边唱边打还是很欢乐的，喜欢这一类型的观众不容错过。





Charlotte

Charlotte

Staff:
原案：麻枝准
监督：浅井义之
人物原案：Na-Ga
人物设定：関口可奈味
音乐：ANANT-GARDE EYES/麻枝准
动画制作：P.A.Works

Cast:
乙坂有宇：内山昂辉
友利奈绪：佐仓绫音
乙坂步未：麻仓桃
西森柚咲：内田真礼

土豆网 tudou.com 每个人都是生活的导演　Letv动漫　PPTV 每个人的网络电视

5年前Key社“大魔王”麻枝准为我们带来的原创动画『Angel Beats!』留给了我们无数的欢乐与感动，5年后尽管分割商法的『Angel Beats!』游戏一再跳票，但这并不影响大魔王展开他的新原创动画企划『Charlotte』。『Charlotte』的最大看点无疑是麻枝准的剧本，在访谈中大魔王谈及5年来不断反省『Angel Beats!』的缺点，并且提到本次会在剧本中注重娱乐性。

相比『Angel Beats!』，『Charlotte』把主要的角色精简到了4名，根据已知的情报，故事围绕着拥有超能力的主角们在学园中的日常生活展开。欢乐的日常以及角色之间友情的羁绊一向是大魔王最擅长的部分，而本作的第二张海报是疑似某地下研究机构，海报上出现“就算失去最重要的人，但我也将化身怪物挑战命运”的字样，让人不禁期待故事到了中盘时揭露世界观时的超展开和催泪度。光是根据这样一张海报，让笔者想起了『Little Busters!』的沙耶线或者是麻枝准在Key之前的作品『Moon.』。

制作阵容方面Na-Ga与関口可奈味的人设组合也是沿用了『Angel Beats!』的结构，同样Lia与多田葵分别担当OP与ED。浅井义之则是首次作为监督指导动画，但在『Angel Beats!』时浅井义之负责了演出，想必人生首次执导的作品会让他倾尽全力。作为大魔王再一次的原创动画企划，我们有理由相信『Charlotte』会带给观众超越『Angel Beats!』的欢乐与感动。



魔法少女☆伊莉雅 2wei Herz!

魔法少女☆伊莉雅 2wei Herz!

Staff:
原作：NOTES (TYPE-MOON)
监督：大沼心、神保昌登
系列构成：井上坚二
动画制作：SLIVER LINK

Cast:
依莉雅苏菲尔·冯爱因兹：门胁舞
以克洛伊·冯·爱因兹贝伦：斋藤千和
美游·艾德费尔特：名冢佳织
远坂凛：植田佳奈
露维娅格丽塔·艾德菲尔特：伊藤静

在TV版『Fate UBW』的第15、16话，伊莉雅之死给观众们带来了无限的悲恸，不过这并不影响我们欣赏平行世界中『魔法少女☆伊莉雅』的故事。同样的远坂凛在UBW中又是和土狼补魔又是卖傲娇，到了『魔法少女☆伊莉雅』世界中则被伊莉雅称之为“过气双马尾”了。

去年7月开播的『魔法少女☆伊莉雅 2wei』剧情在中盘的高潮部分戛然而止，在相隔一年之后终于等到了续作『Herz』。Herz这个单词是德文，在德语中是Heart 的意思。在官方公布的预告片中，『Herz』充满了夏天的气息，蝉鸣声中随着tiger大河的一声“暑假开始了”，也预示着『魔法少女☆伊莉雅 2wei Herz!』的故事到了暑假篇。众萝莉又是舔冰激凌又是选泳装，围绕着土狼争风吃醋看得让萝莉控们真是口水直流，差点忘了旁边还有个双马尾傲娇大妈的存在。在官网上也能看到主角众的泳装造型，看完整个屏幕就干净了不少。暑假剧情过后应该就是围绕着第8张职阶卡展开的激烈的战斗部分，在『Herz』中无论是夏天水着回部分还是开始战斗部分，相信都能让人看得心跳不已呢。

偶像大师 灰姑娘女孩 第2期

偶像大师 灰姑娘女孩 第2期

Staff:
原案：南梦宫万代
监督：高雄统子
脚本：高桥龙也
音乐：田中秀和
动画制作：A-1 Pictures

Cast:
制作人：武内骏辅
岛村卯月：大桥彩香
涉谷凛：福原绫香
本田未央：原纱友里
双叶杏：五十岚裕美
神崎兰子：内田真礼

今年1月播出的『偶像大师 灰姑娘女孩』的故事在第13话『到了成为灰姑娘的时刻了』后告一段落，Live回中的半程落幕让偶像厨看了高呼还不够过瘾。好在，半年后我们就等来了动画的二期。

『灰姑娘女孩』最大另人诟病的地方在于采用面瘫当制作人的设定，如同面瘫的性格被接受一样『灰姑娘女孩』成员们的成长也需要一个时间过程，在13话一季的时间里要去表现这些显得剧情的矛盾过于生硬。不过评价一部偶像番很大程度还是要看Live回的质量，在这点上万代还真是一向有钱任性。随着Live回的增加，『灰姑娘女孩』的质量也大幅提升。

二期中如何处理剧情是决定成败的最大要素，在一期中被观众反复吐槽的剧情能否有所好转，很大程度上决定了作品最终的口碑。此外，在二期中能否听到更多的歌曲以及增加更多的Live回也是观众们关心的话题。毕竟，一期Live的演出部分与765事务所相比还是不够华丽，只能期待二期中制作方在Live部分砸钱了。





今年的E3上，手游大厂SE公布了FF7重制的消息，顿时间会场内外看直播的观众无一兴奋不已。同时手游大厂还公布了FF7原汁原味移植iOS的消息，相信不久后玩家就能在iOS上看到原汁原味的FF7了。想想当年影响一代主机成败的游戏十多年后能在手机上玩到，实在是感慨良多。感慨就到这里，还是来看看这个月有哪些值得推荐的手游。

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里

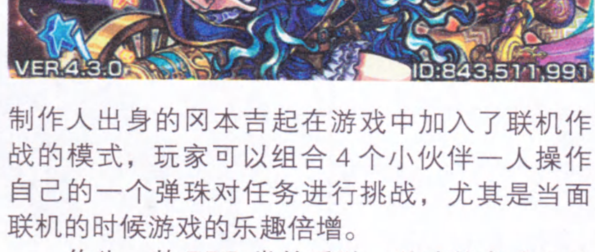
怪物弹珠

游戏原名： モンスターストライク
游戏类型： 动作 RPG
游戏平台： iOS/Android
开发厂商： MIXI
收费方式： 道具收费
官网下载：
http://www.monster-strike.com/

MOBILEGAME


ios


android



尽管之前也介绍过好几款弹珠类的游戏，不过一直没有介绍过这款弹珠类游戏的鼻祖『怪物弹珠』。『怪物弹珠』常年位居日区 App Store 付费榜的第二位，与『智龙迷城』和『LoveLive!』呈现三足鼎立之势，最近『怪物弹珠』官方宣布动画化与 3DS 化的消息，游戏也顺势攀升到了日区付费榜榜首，正好借这个机会来介绍一下这款下载量过 3000 万的游戏。

作为弹珠类手游的鼻祖，『怪物弹珠』由前 Capcom『街头霸王 2』的制作人冈本吉起打造，游戏方式可谓典型的易上手难精通。游戏的基本玩法相当于我们父母辈小时候玩的“打弹子”，玩家向后拖拽怪物弹珠进行蓄力后弹出，打到敌方的怪物造成伤害。不过『怪物弹珠』难精的地方在于我方弹珠都有各自不同的属性，有些是打到敌人之后进行反弹，有些是打到敌人之后会穿越贯通，对于不同属性的理解以及千变万化的战局让『怪物弹珠』的战斗充满魅力。

战斗中弹到己方弹珠的话也会发动不同的效果，或爆炸或发出冲击波使得战局的变化更加复杂，这些设定也使得后来的手游对于『怪物弹珠』一直在模仿却从未超越。家用机游戏制作人出身的冈本吉起在游戏中加入了联机作战的模式，玩家可以组合 4 个小伙伴一人操作自己的一个弹珠对任务进行挑战，尤其是当面联机的时候游戏的乐趣倍增。

作为一款 RPG 类的手游，游戏的育成也是一个长期大坑极为消耗玩家的时间，无论是『智龙迷城』还是『怪物弹珠』，对于怪物的育成都颇有『口袋妖怪』的味道，『怪物弹珠』目前已有 400 多种怪物可供收集，其中许多怪物都可以进行两次进化，玩家需要把怪物练到满级并收集到相应的进化素材后才能完成进化。进化后的怪物无论是外貌还是能力都大大提升，有种『口袋妖怪』中小火龙进化到喷火飞龙的感觉，举这个例子因为笔者『怪物弹珠』初始选的也是小火龙，这是御三家里进化后运最高的，影响任务中的掉落率。

相信不久后伴随着『怪物弹珠』动画化，将会引发不小的『怪物弹珠』的热潮吧，简单易上手以及长期养成的模式，推荐有兴趣的玩家可以尝试一下。





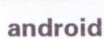
拘束少女

游戏原名：育成タップコミュニケーション
拘束少女～初恋編～
游戏类型：养成游戏
游戏平台：Android
开发厂商：ESC-APE by SEEC
收费方式：免费
官网下载：https://play.google.com/store/apps/details?id=tokyo.seec.RestraintGIRL

MOBILEGAME

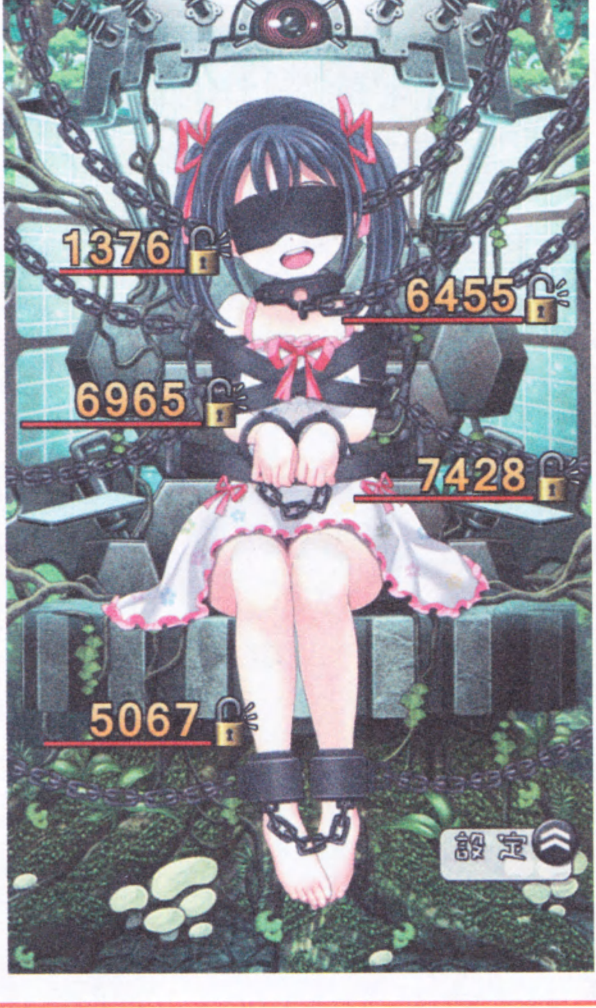






android





看到『拘束少女』的游戏名称和这个游戏的截图，大家是否觉得这个游戏很黄很暴力，其实这是一款放置类的育成游戏。游戏的目的是在五天时间内要拯救图中被蒙眼捆绑 play 的少女，至于拯救方法呢，就是通过触屏点击屏幕中的锁。每当解放了一处的拘束后，少女的姿势就会发生变化，同时还会出现选项供玩家选择。根据游戏选项的不同，最后共有 5 种不同的结局供玩家收集。

游戏的一大亮点在于游戏的语音，每当玩家快速"啪啪啪"的点击屏幕试图拯救被捆绑的少女的时候，少女都会发出一本满足的娇喘声，就算蒙着眼睛都能感觉到少女满足的啊嘿颜。所以，为了拯救被束缚的少女玩家赶紧掏出手机"啪啪啪"，不对，点点点吧！

不过除此以外游戏的过程相当无聊，无聊程度堪比传说中的 kuso game『沙漠巴士』。在『束缚少女』中少女身上共有 5 条锁链，平均每条锁链要点 7000 下才能解锁，算下来总共要点 35,000 下才能……迎来一条结局。要完成所有的 5 个结局的话总计要点 15W 下以上了。虽然是个比较蛋疼的游戏，不过看在美少女的娇喘声以及充满诱惑的表情，相信还是会有不少玩家去尝试的吧。至少 google play 这个游戏的平均分有 4 分（满分 5 分）了，看来长得萌就是好啊。

暗杀教室：包围的时间

游戏原名：暗殺教室 囲い込みの時間
游戏类型：动作 RPG
游戏平台：iOS/Android
开发厂商：BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
收费方式：道具收费
官网下载：http://app-ansatsu-game.bngames.net/

MOBILEGAME



ios

android







『暗杀教室』动画刚刚完结，等不及明年动画第二季的观众可以尝试下这款改编手游。『暗杀教室：包围的时间』玩法可以说十分的新颖，在教室中会出现许多杀老师的分身，而玩家的任务就是操作 E 班的学生对杀老师进行围攻。玩家需要通过手指在屏幕上划动将屏幕上的各位 E 班的学生之间连接成三角形，这样被围在三角形中央的杀老师便会受到攻击。随着游戏难度的提升，屏幕中杀老师分身的数量越来越多，此时玩家需要在限定的时间内一笔在 E 班学生之间划出尽可能多的三角形将更多的杀老师包围，十分考验玩家的脑力与空间计算能力。

此外，每个学生都有不同的特殊能力，在一定回合后可供玩家使用。当然，E 班的学生都是要通过氪金抽卡才能获得的。游戏中，当 FEVER 槽蓄满后玩家即可发动华丽的 FEVER 模式，瞬间电脑自动划出最多三角形的最优解，一发逆转战局。

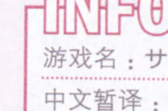
『暗杀教室：包围的时间』的整体风格轻松幽默，无论是攻击杀老师还是被攻击的方式都还原了动画中轻松的氛围，喜欢这部作品的玩家不容错过。▲

■ 文 / みなも大好き、如月千华
■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里

再会十年前的樱花之梦

枕社迟来十年的处女作

『サクラノ詩 －櫻の森の上を舞う－』



游戏名：サクラノ詩 －櫻の森の上を舞う－
中文暂译：樱之诗 － 在樱之森上空飞舞 －
出品：枕
原画：基 4%、籠目、狗神煌、硯、月音
剧本：SCA－ 自 (すかぢ), 浅生詠
音乐：松本文紀、SCA－ 自 (OP 曲作词)
制作人：SCA－ 自
发售日：2015 年 9 月 25 日





STORY

时间是春季。舞台是一座临海都市弓张市。

身为世界著名美术家的父亲去世之后，主人公草稚直哉变成了孤身一人。受到好友夏目圭的邀请，他决定暂住在圭家里。在这里，直哉所就读的学校——弓张学园的老师夏目蓝，以及圭的妹妹夏目雫正等待着他的到来。而随着新学期的开始，在很久之前搬家离开的青梅竹马御樱禀也重新出现在他的眼前。

在随风起舞的樱花花瓣的那一边，他们实现了约定中的重逢。

随着时光的流逝，感情逐渐沉淀，最终形成奔流的时候，出现在眼前的将是怎样的光景？

CHARACTER




御樱 禀

CV：萌花ちょこ
生日：5月14日
三围：B88/W59/H90
身高：155cm

主人公直哉的青梅竹马，久别数年之后重回弓张市，与直哉重逢。头脑非常灵光，随机应变能力很强。再加上成绩也很优秀，几乎无懈可击，但却在一些无关紧要的方面很笨拙（比如不会荡秋千）。所属弓张学园美术部。

MISAKURA RIN



夏目 蓝

CV：澤田なつ
生日：8月25日
三围：B77/W56/H76
身高：145cm

夏目家现在的长女。在弓张学园担任教师和美术部顾问。于主人公所在的班级负责教现代语文。她之所以执着地维护着没有双亲的夏目家的原因，会随着故事的展开而逐渐明了。

NATSUME AI



鸟谷 真琴

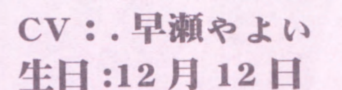
CV：五行なずな
生日：2月14日
三围：B90/W58/H89
身高：158cm

直哉的同级生，现任美术部部长，为了维护美术部继续下去而竭尽全力。虽然与人交往时表现得若无旁人，但实际上内心十分纤细。她为了保护美术部挺身而出的样子，仿佛狮子在保护自己而幼崽一般。

TORITAMNI MAKOTO



夏目 雫



CV：.早瀬やよい
生日：12月12日
三围：B80/W58/H79
身高：151cm

夏目家的次女。性格沉默寡言，对人冷淡，给人留下一种难以接近的气氛，但对禀却十分亲密。与直哉的关系也不错。目前正以草稚葛佳的名义作为女演员活跃在演艺圈。


NATSUME SHIZUKU



冰川 里奈

CV：藤森ゆき奈
生日：9月4日
三围：B92/W58/H86
身高：153cm

直哉的另一个青梅竹马，自称是直哉的“妹学妹”。她既不是百合也非蕾丝边，却不知为何对同级生川内野优美表现出格外的关爱。总的来说是一个有些残念的新入生，所属于美术部。


HIKAWA RINA

COMMENT

能够把“跳票”打造成人尽皆知的业界传说，其人及其手段应首先匹配上哪个关键词？

是“任性”。就是眼看业界从繁盛至式微都无动于衷，就算自己的小作坊已经濒临破产边缘却依旧我行我素，并最终拿出了『素晴日』这么一部奇作的决心。

造就以上情况的幕后主谋——すかぢ，自然也是一位奇人。出道时便一手包办人设，原画及剧本，千禧年前的一部基于 flash 的『终之空』被誉为三大致郁作之一，然后是以『古事记』为蓝本而发散开来的奇诡侠客传奇物『二重影』，继而是以女仆这种玩烂的萌属性作为底座却能够构筑起庞大到脑爆般世界观的『萌娘商社』，接着一改毒电波制造机的前置认识放出了多糖到让人流尿的『H2O』，最后以『素晴日』象征精神上回归ケロＱ小团体的正统。每一步都是试探，每一步都是惊喜。

正是すかぢ如此地“会玩”，所以当大家得知今年年初他为『サクラノ詩』划定了一个具体到日的上线日期时，这片投石所泛起的已不是单纯的涟漪，而是惊醒了满池因为入手了过多周边还迫不及待要自费抢救的玩家。

『サクラノ詩』（后称『樱诗』）在 2003 年时便已立项并公诸于世。当年经过ケロＱ三作磨练的すかぢ自诩已经小有所成，恰逢『萌娘商社』销售业绩相当可观，手里的闲钱刺激すかぢ要在经营方面寻求变革，最大化地调用社内资源。他的想法是：建立的新品牌使用“纯爱”和“萌”作为武器打入市场；放手让自己赏识的新人倒腾，至于结果是生还是死……反正屠刀在自己手里；社内资源，那肯定是要共用啦。

——因为第一点有了“枕”，比喻安眠入梦梦飞翔。

——因为第二点，当时新进家门的月音和之前负责官网捎带上色的硯来定制人设，外包剧本的工作交给两位新人御空希色和冬月もえ，殿后放心交给老大哥们。

最后，让我们为开山作定个名——就叫『サクラノ詩』。好诗好湿。

当然，历史证明了“枕”的开山作是『H2O』，而『樱诗』之所以跳票，是因为すかぢ和一众手足在审阅这首“好诗”时，发现就算自己主动扑上去为此包上十层“尿不湿”，都止不住其质量的“侧漏”。什么理念什么变革，多少豪言壮语在那一刻都变得一文不值，すかぢ发现如果自己真的只负责殿后工作，真的放手让『樱诗』以当时的状态流入市场，那五年多摸爬打滚回来的名声势必付诸东流，自己只会化身为这个业界又一块用完即弃的擦脚布。要避免如此下场，就得从“一开始”入手——也就是从『樱诗』的企划入手，并且是从头开始。

壮士断臂是需要莫大的勇气。投入了足有一年多的资金和精力才打造出的『樱诗』正是

需要回本的时候，但すかぢ已经下定决心，放弃整个剧本部分并且亲自救场（当然两位新人自此再无影踪），试图通过短暂延期用时间换取喘息的空间。可惜力挽狂澜谈何容易，单单是资金链问题就足够让中二的すかぢ不得不现实起来，而其中的连锁反应更使社内人心惶惶，并最终导致多位主力社员离开（例如原画 2C=がろあ。还记得 minori 的『ef』吗？他负责男人）。『樱诗』？剧本？现在有的只是账本呀！其他先给我放放，亲。

这一放，就是十年。

幸运的是，当年的月音和砚并没有放手，すかぢ和老同学＋老搭档＋老基友的基 4% 在狭缝间创作出的同人『灯穗奇譚』（对于『灯穗』中负责剧本的横浜元町，すかぢ否认和他是同一人——那是另外一个“人格”的人）勾引到一位名为藤倉絢一的同学，而藤倉絢一带来了一份企划——也就是『H2O』，为这个垂死的品牌重新注入了活力，让樱花的故事得以延续。在十年后收到『樱诗』准备上线的消息前，玩家就只能够从『√ after and another』（内含『H2O』男主和御桜稟相遇的故事）以及『しゅぷれ～むキャンディ』（内含『樱诗』的第一章剧情『春ノ雪』）里接触到其中的碎片，在杂志上看到为续命而尽其所能的漫画，在各个参展中兜售着明明设定里是个天然逗比却被狠心的





孑然一身的主人公应亲友夏目圭的邀请，和夏目三姊弟入住到同一屋檐。而正当一切又开始归于平静时，早年便转校的青梅竹马御桜稟却重新出现在眼前。风带走了一地被誉为“春之雪”的樱花瓣，原本埋葬在主人公内心深处的情感是否能够藉着这个契机，迎风再现？

逾十年而不变的背景设定，混杂其中的温馨与哀愁正是“枕”惯有的味道。多少接触过“ケロ Q/ 枕”作品的玩家，想必都能甄别出这同一组创作者群所表现出的精分两面：“ケロ Q”更讲究使用奇诡的设定切入点和暧昧又突兀的演出手法来塑造故事，例如『終ノ空』透过固定在背景上大眼的张闭来表现渐进的狂气，或『二重影』中主人公和妖魔对决时，使用狂乱厚重到畸形的线条来刻画交锋的动作，自画面透出的萧杀已非单纯的视觉压迫；而“枕”，其温润可人的表现手法则多少像是为玩家精心准备的一个纯净无垢的培育皿，掩卷后首先浮想到的是如『H2O』靛蓝到橘红的纸风车，或『向日

staff“诱骗”出来卖身的御桜稟，几经星霜。直到 2014 年愚人节当天，惊奇发现原画从月音和砚转到狗神煌和籠目（笔者尤为震惊的是这次女主里竟然没有一个是基 4% 负责的，不过他受老相好すかぢ的调教，其负责的角色一向都是模糊了性别的境界线，例如本作里某重要男配），すかぢ从小有名气到洛阳纸贵，唯独故事背景和五位女主角依旧阵列在前。

——ふわふわの櫻の森で世界が鳴った
——美しい音色で世界が鳴った

仅有两句的『櫻の詩』是简练的，『サクラノ詩』的背景也一样：主人公草薙直哉为世界知名的美术家兼父亲的离世送行。春季漫天的樱花并没有让悲伤感染到他，这位“美术家”留给他的记忆就只有那幅最传奇的未完成作——『卧樱』（『横たわる櫻』），以及一个听惯的名号——“那个有名的草薙”的独生子。





葵の教会と長い夏休み』里被向日葵簇拥的阳光小道，是一幅能标签化整部作品的画面。至于『樱诗』，弓張学園门前的“夢浮坂”也许能经过十年而不倒，继续作为故事的象征——樱，相遇，相知，日常，悠长。合适地选择关键词的聚合体，那是“枕”既往给人的良好印象。

翻看 06 年左右发行的『樱诗』漫画，再关联上 08 年的『樱诗』试玩『春ノ雪』，五位女主角的设定和可能存在的故事早有个初步轮廓：“聪明伶俐”（笑）的御桜稟，这位幼年时就离开了草薙的青梅竹马，不曾被预想到地从记忆投影回真实中，她被鳥谷真琴拉进了美术部，并由草薙负责指导。御桜和草薙因何分离缘何再会，似乎是手头资料里最此地无银三百两的“伏线”。夏目姊妹意图刻画的情感也许都将归入“亲情”：年上的“幼女”夏目藍作为邀请草薙入住夏目家的“始作俑者”，对草薙的关怀备至时刻隐喻着“家族”的包容，至于具体原因那是正作里需要阐述的部分；无口却行动脱线的夏目雫，在媒体前伪装得天真烂漫，在无人处放下面具回归到天涯孤寂，和草薙多少类似的品性能否擦出火花是只能等待观察。原本精于画画的鳥谷真琴自从看到主人公的樱花画作后，就知道尽其一生也将无法超越，所以她毅然改行到雕塑上；作为美术部部长，除了为维系社团而劳心劳力，更是竭尽自己所能地让草薙尽可能接触和画画相关的事物，只希望有朝一日已经放弃画画的主人公能回心转意。氷川里奈作为主人公的另一位儿时玩伴，拒绝“青梅竹马”而喜欢自称“妹後輩”是因为她厌恶主人公给她“第二选择”的名号（“第一选择”是御桜稟），人前人后是两套性格，在尚不明晰的憧憬和自私里，少女又将如何抉择? 不谈真伪，笔者能强烈感受到，每一位女主角都分别担任着取回主人公失落部分的职责：稟是过去，雫是感情，藍是家族，真琴是才能，里奈是希望。

对比从 03 年的第一版到『春ノ雪』，再到目前官网上的人物设定，画风的改变无需多费唇舌，倒是不甚显眼的细微变化很能拨动玩家的心弦：例如除了夏目雫，其他女主角的臀围都增大了；氷川里奈的胸围产生了一次明显的能量跃迁，力压称霸十年之久的御桜稟后，当仁不让成为最能聚集人心的角色；所有女主角的生日日期都改了，圣瓦伦丁日从御桜稟移交给鳥谷真琴，不知是否同时预示角色重点的调整。此外变化最大的莫过于川内野優美，从原本可被攻略的女主角上撤下名单，然后变成了一朵美丽带刺的白百合。

“折旧了”接近 8 年的设定还有多少是真的，这非笔者可以掌控。笔者宁愿相信大都被否决并重置，正如『樱诗』的副标题从表意更为直观的“the tear flows because of tenderness”变更为“櫻の森の上を舞う”一样，尽管探究樱花上舞动的是什么并没什么卵用，但因此发散开的脑洞才是维持新鲜感，让玩家甘愿掏钱的直接诱因。

不过，年月在该作洗刷出的痕迹还未能道尽。原本『樱诗』和『H2O』是作为一个互为干涉的体系而存在的（当然，之所以会互为干涉是因为营销策略），但就目前公布的最新消息，这种关联性似乎已不复存在。『H2O』的主人公弘瀬琢磨在『春ノ雪』里作为天文部的一员和草薙直哉有过对手戏，在『√aaa』里和御桜稟相识，关键是氷川里奈也是同为天文部的部员，但最新设定里奈已经“移籍”到美术部，在强

化与原有角色川内野優美的关联同时，要淡化的目标也是显而易见。同样，作为承接『H2O』世界观的八雲雪路目前也不见踪影，由此可以联想到那个传奇般的女装角色八雲はまじ可能无法再和各位玩家见面了，那就更不用谈同样作为承上启下、在『√ aaa』中才现身的美少女柊ノノ未了。还有一位在『春ノ雪』登场的角色小硯桜，这个角色曾被すかぢ评价为“能够决定『樱诗』世界观的人物”，她的“桜”和御桜稟的“桜”共同构筑起了标题的“サクラ”。而同时草薙直哉的母亲名为“小硯小沙智”，姓氏的一致是否从侧面印证了那个“愿天下有情人都是亲兄妹”的诅咒呢——伴随着角色的失踪，这已经是另一个世界线的故事，任君猜想。

在眼前的世界线里，从宫泽贤治的『银河铁道之夜』到『春与修罗』，从舒曼的『第一交响曲“春”』（第一、二章标题）到王尔德的『快乐王子』（第五章标题），すかぢ在 OP 预定的标题名显然就是为了让玩家产生既视感——也许又将是一个『素晴日』。但相比期待，笔者更感惊惧：『樱诗』毫无疑问会是すかぢ的作品，也许主题会延续自『H2O』到『素晴日』的“幸福地活下去”，但正如前述，从“枕”的角度出发来写故事对比于从“ケロ Q”，如果试图用同一套计量单位来进行丈量，明显的风格落差足以把内心的期望坑害得尸骨无全。如果すかぢ为了销量而误导玩家，那玩家也能“诱导”すかぢ的创作生涯到悬崖边缘。



无论如何，『樱诗』的话题已经足够，游玩心、哲学和童话也同样一个不剩，剩余的不过是等待。笔者对『樱诗』还是持保留态度，正如对比狗神煌那水灵得令人质疑起自身性取向的幼女人设，更具同级生风味的月音人设依然在笔者心目中存有地位一样，不怕すかぢ塞笔者吃翔，只怕这翔失去了作为肥料的资格。~~不管怎样，7 月 24 日见分晓~~。（截稿之前刷新官网发现又延期啦，下一次是 9 月 25 日哦！）

最后，如果需要一句话来作为『樱诗』的十年作总结，下面的场景再恰当不过：



（这个，该怎么说……都得怪这里的社长……）

笔者认为，“枕”或者すかぢ不是在创造场景，而是在创造历史。

历史的结论自有公道。▲



新岛夕新作『恋×シンアイ彼女』

INFO

游戏名：恋 × シンアイ彼女
中文暂译：恋爱与真爱女友
出品：Us:track
原画：きみしま青、しらたま、倉澤もこ
剧本：新島夕、条智涼介、真崎ジーノ、茶渡エイジ
音乐：水月陵
发售日：2015 年 10 月 30 日

■ 文 / 如月千华 ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里

初めての約束と
あの日に伝えたかった
君のコトバ

Us:track 1st project
恋×シンアイ彼女
SCHOOL GIRLS STORIES
KOI KAKERU SHIN-AI KANOJO
Our first promise and your words - I wanted to express that day.

STORY

故事的舞台御影丘镇，是一个被群山和大海包围的学园都市。这里受到自然风光的眷顾，同时又有现代城市的风情，作为观光地也远近闻名。近年来随着少子化现象的影响，作为都市开发的一环，镇上的许多学校纷纷将要合并或废校。

主人公国见洸太郎是就读于御影丘学园的二年级生。由于双亲在国外工作，他与妹妹菜子一同在故乡过着自由的生活。性格认真又喜欢多管闲事的他隶属于学校的文艺部，梦想着将来成为一名小说家，现在也正以此为目标展开着写作活动。

不过对于这样一个纯血的文艺青年来说，有一种小说他无论如何也写不出来。那就是“恋爱小说”。而这，都与他幼年时经历过的一场失望的初恋造成的。

由于学校合并计划的展开，御影丘学园将与樱代学园、西学园合并，由此洸太郎也遇到了更多的邂逅。对于写不了恋爱小说的洸太郎来说，新学校的生活充满刺激，仿佛命运的牵引一般，他竟然与幼年喜欢却不得不分离的女生，以及曾经关系亲密的女生好友重逢，并且三人还成为了在同一间教室里邻桌就读的同学……

就这样，一个个仿佛恋爱小说一般的故事，闯进了洸太郎一成不变的平凡日常中……



虽然很容易相处，但性格很老实，安静，有时候还有些马虎，在班级里是一个不太容易引人注目的少女。不过她的笑容像是能够散发出治愈光线一般，在班级的男生里面意外地有人气。或许是由于过去的经历，只有主人公洸太郎无法直视她那温柔的笑容。从小经常跟随家人辗转，幼时曾在御影丘居住过一段时间，在当时与洸太郎相识，成为了他初恋的对象。

从设计上来看是很直球的清纯可爱系美少女，不知她的剧本是否会为玩家们带来一个纯真而青涩的恋爱故事。



归宅部，性格傲娇，很有朝气。在升学前与洸太郎是“朋友以上恋人未满”的关系。两人关系很好，经常被周围的人捉弄。可是现在彩音却完全不愿意和洸太郎说话，而洸太郎则对彩音到底在生什么气完全没有头绪。

原本就读于樱代学园的服饰科，随着学校统合而转入了普通科。家庭构成包括父母和弟弟，四人生活在一起。外表看起来是现在比较时髦的女子高中生，服饰设计的时候比较注重各种小装饰品的搭配，让她看起来可爱又有精神。



原本就读于临海学校御影浜学园的少女。因某个契机而喜欢上洸太郎，从那之后就笨手笨脚地重复着对洸太郎的主动进攻，但是对我行我素的洸太郎来说却完全没有效果。洸太郎总是摸着头让她和妹妹菜子好好相处，似乎没有把她当恋爱对象看待，每每都会让优暴走。

从设计上来看，她颇有可爱小动物的特征，虽然总的来说比较文静，但偶尔也会情绪失控。据说多亏画师しらたま的一己之见，白色丝袜成了她的标准装备。



虽然身为学生会长，但却喜欢看人烦恼的表情，性格十分恶劣。不过本质上她应该是个认真严肃，特别为他人着想的少女……大概。“了解越深入越觉得残念”就是洸太郎对她的评价。

设计上来说是黑长直冷面美人的感觉，但她也有温柔的一面。校服的姿态虽然感觉有种飒爽的气质，但据说便服会突出她女孩子气的特征。

COMMENT

近年来，新锐 FFF 团领袖新岛夕在经历了多次成功之后，春风得意。离开 SagaPlannets 之后，在新成立的品牌 Qoo brand 旗下以一部『魔女恋爱日记』再次展示了自己的价值。没想到今年他公布的新作，又是在一个新品牌下。

新生品牌 Us:track 现在的负责人志水是一个半路出家的制作人。他以前的专职是作品的背景制作，在『魔女恋爱日记』的制作中曾帮过忙，所以他与新岛也算有些交情。本次志水以制作人身份写好企划书之后，新岛表示挺感兴趣，于是两人一拍即合，成立了标志着“青春”和“足迹”两层意思的品牌 Us:track。而作为处女作，『恋爱与真爱女友』是以描述一个纯爱小说般的恋爱喜剧为目标展开制作的，作品将对恋爱故事投出高速直球，对新岛来说也将是第一部完全没有幻想要素的作品。虽然口口声声说是恋爱喜剧，但是凡是熟悉新岛夕的玩家或许都知道他应该不会让情侣太好过的……另一方面，由于本作启用多位写手，每条路线风格也并不相同。

从目前公布的情报来看，本作除了故事会十分“青春”之外，值得一提的还有，作品在美术方面会下大功夫。人设方面启用的是清纯而有朝气的风格，配合清爽的背景画面，势必能为玩家带来一段精彩的“青春”。

微笑动画月报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 小茧

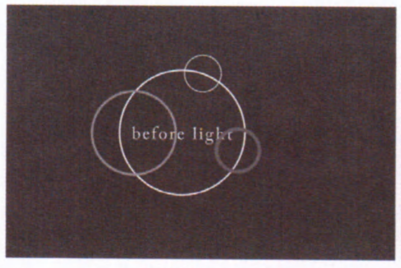
2015 年 6 月

先祝各位读者暑安 > <! 全国有不少地区气象学上都已经入夏了，随着高考结束以及各大高校考试季的来临，暑假也已经到来啦！回到正题，虽说 Nico 唱见跑去给游戏等企划唱主题曲已经不是什么大事了，不过还是来说到几条相关的新闻。久未见翻唱投稿的女唱见 F9 将担任 7 月底发售的 18 禁视频小说『青の嗜虐 緑の被虐』的主题曲演唱，而ナノ则将演唱 10 月发售的女性向游戏『BAD APPLE WARS』的主题曲，还有大家都很喜爱的唱见ろん签约了新东家华纳，治愈系男唱见 kk 也宣布将以"上北健"的名义出道活动，随后详谈。顺便说最近大热的手机游戏『猫咪后院』即将发售的游戏 CD 中作曲竟然有大家熟悉的 P 主 Nem 哟 XD 另外本月的 Nico 有不少值得注意的 Vocaloid 新投稿，我们直接进入 Vocaloid 版，先从大家都很喜欢的 P 主 keeno 开始。

【初音ミク Dark】before light【オリジナル】

番号：sm26367373 作者：keeno

其实 keeno 在 Nico 的投稿量并不大，他大量的作品都收录在自己的专辑里，如果真的是喜欢 keeno 的读者，强烈建议购买他的专辑，这不，他又投稿来宣传自己的新专辑了。新曲作为他名义上 Nico 第九首的投稿，也是他 7 月 25 日发售的同名专辑『before light』的主打曲。这首新曲风格一如既往，前奏一出来整个人就沉浸在 keeno 制造的沉静中，哪怕中段有稍许暗涌，最后也归于沉寂。副歌部分非常耐听，对初音ミク Dark 的调教也如同前作一样令人赞赏不已。









夜のくじら by クワガタP feat. 初音ミク

番号：sm26318772 作者：クワガタ P

P 名是"锹形虫"，梗出自他自身 2009 年初投稿作品在最后出现的一副由友人所作的甲虫小画，现在他自己作品所付的小 logo 也是甲虫变形。有国内乐迷昵称他为"甲虫爷"，除了肯定他的资历外也是对他的喜爱。クワガタ P 的作品常见 Rock 风，最大的特点是开头的吉他 solo，进行中的吉他旋律变奏也极有趣。名作『パズル（番号：sm8139134）』和『君の体温（番号：sm9189786）』都是早年 Nico 的大热翻唱曲，几乎所有当时人气唱见都翻唱过。2013 年由于事务繁忙开始半引退，本次时隔 2 年投稿新曲，开头的吉他风格一听就令人感动，实物拍摄的 PV 也是可爱极了 ~









NICONICO

【初音ミク】梅雨明けの【オリジナル曲】

番号：sm26471600 作者：じっぷす

说完了上面的2年“诈尸”的古参P主一位，再说到一位相对算是新人的P主——じっぷす。2012年初开始投稿，第三首作品就达成了十万再生，也是新晋p主中爬升成绩不错的一位了。这次的新投是首不足三分钟的短曲，题目直译是『出梅』，我国南方大部分地区都会有的气象梅雨季是它的主题，前半段背景的雨声伴随着舒缓的旋律，叙述“你”不见后“我”如梅雨般的心境，后段旋律突然拔高，阐述“我”知道爱已成哀，即便如此也会微笑的意愿，题目“出梅”此时大约也算是明亮的心境了吧。后半程的转调和几句高音域的旋律都相当出彩和深入人心，由此新曲虽短但也诚意十足，不由让人更期待这位P主以后的作品。







上北健「ミスト」Music Video

番号：sm26440764 作者：上北健（原：kk）

唱见版首先要说到本文开头提到的唱见kk的出道宣传曲。kk在初投稿后，因为其厚实的声线和选曲方面的眼光，特别是他优美的和声和颤音，笼络了不少死忠的粉丝，而且投稿速率和质量都是中上之流，累积多年后终于在本月宣布以“上北健”的名义作为创作歌手出道。作为宣传投稿了这首自己创作的新曲，也将在9月发行自己的首张创作专辑。作为从Nico走出的歌手来说，这是一个不小的进步，更是另一段艰难旅途的开始。作为一个创作歌手，最大的任务就是明白自己适合唱什么类型的歌，如何给自己创作合适的歌曲，从这一点来看，新曲无疑是及格的，整体旋律流畅，氛围符合他自己的音色和感情演唱习惯，邀请了南方研究所的成员来做PV也是亮点之一。





【Da-little】Lamb.を歌ってみ【GARNiDELiA】

番号：sm26414607 作者：Da-little

四月我们曾提到96猫翻唱的一首『lamb.を歌ってみた ver96猫（番号：sm26003799）』，本月再次选了一首『Lamb.』的翻唱，主要是想推荐一下这位名为Da-little的男唱见。Da-little其实也算Nico的古参了，一开始活动在2ch的卡拉OK版块，后来Nico有up主在无授权的情况下从YouTube搬运了他的一些英文和Jpop翻唱，再后来他就亲自来Nico投稿了噗。曾用名ひらどん（hrdn），2010年由于某生放影响引退，后不久曝出作为组合Sputnik的主唱活动，也就相应开始用现在的名字“Da-little”重新开始投稿，可惜Sputnik于2012年解散了。去年他在Nico投稿的梅とら『虎視眈々（番号:sm23050861』翻唱大受好评，于是今年也致力于翻唱“舞曲”，最近他的一些翻唱曲在各类MMD中出镜率非常高。本身就拥有非常稳定的唱功、华美的中高音区和清澈结实的低音区（偶尔也很色气），是一位翻唱质量极有保证的唱见，诚意推荐。本月还有一位热衷于翻唱梅とら的投稿者新作，来自luz的『疑心暗鬼』，也一并推荐给喜爱这类风格曲的读者，不同翻唱者的演绎风格也是很值得注意的有趣点。



此外本月Vocaloid版还有以前推荐过的P主ねこぼーろ投了新曲『きかせたいのは（番号：sm26390414）』，也宣布了第二张自己作品自己翻唱专辑『おばけとおもちゃ箱』的消息。唱见版还有后知后觉的Gero新投稿了去年大热的翻唱曲『Let it go』的重编曲版——『【クサメタルアレンジ】Let it Goを歌ってみた ver.Gero（番号：sm26494687）』。继续还要提到日本唱见在国内站点投稿的新消息，本月唱见ゆう十竟然投了日文填词版的洗脑神曲『普通DISCO』，据说是在国内live时被fan安利后演绎的，欢迎大家试试此版钢琴改编的洗脑威力。最后带来一个坏消息，曾写下Vocaloid名曲『白い雪のプリンセスは（番号：sm9797269）』和『鎖の少女（番号：sm8619805）』等的古参P主のぼる↑宣布停止音乐活动，不过Nico上潮起潮落本就平常，也只能希望他以后一切顺利。我们下次再见时候大概这回6月27~28日的初音EXPO上海也已经落幕，希望去现场看Live的读者们注意安全，祝玩得愉快，我们回见咯（o´・∀・）ノ ハーィ



CN：一小央泽

所在地：四川成都

星座：天蝎座

本命角色：时崎狂三 晓美焰

最近在看的动漫：在地下城寻求邂逅是否搞错了什么 终结的炽天使

半次元个人主页：http://bcy.net/cn114794

你愿意成为我的眷族吗？

专访半次元人气coser一小央泽

■ 提供 / 半次元 ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里



半次元：一小央泽你好～来跟大家打个招呼，介绍一下自己吧。

Yooooo～大家好，我是央泽大王～大概是个技术宅，平时除了玩玩 cos 和与萌妹们约会，其余时间就在家修炼 maya 和 ps 之类。励志做一个优秀的影视后期师！狗一样的学习，绅士一样的玩！不要因为我十分帅气就爱上我！ 23333

半次元：原来小央泽就是传说中明明可以靠脸吃饭却偏要靠才华的妹子✪ v ✪可以给大家讲一下 CN 的来历吗？

“一小”是用来卖萌的，“央”取自家乡的未央湖，加上我的真名里有一个“泽”字就成我的 cn 啦。

半次元：第一次看到小央泽的作品是『魔法禁书目录』的最后之作，情人节丝带手办 ver. 真是福利满满/(//•/ω/•//)/ 对于自己的作品你最喜欢哪一套呢?

每次拍摄都是独一无二的所以都很喜欢 w 要说最喜欢的话就是时崎狂三了～ 之后也会带来更多时崎狂三的作品，感谢大家的喜欢和支持✪ε✪

半次元：『在地下城寻找邂逅是不是搞错了什么』这部番刚开播就吸引了很高的人气呢，能说说为什么选择 cos 女主赫斯缇雅吗?

被微博主页彻底刷屏了！先是被人设吸引的去看番，后来被剧情点燃了出 cos 的热情。其实我除了赫斯缇雅还出了华伦某某。 两个人都很喜欢，无论如何都要出一次！

半次元：不过赫斯缇雅和最后之作相比 R 量真是神反差，悄悄问是怎么做到的啦? 不要打我Σ(っ °Д °;)っ

为了还原每个角色，我的欧派可是附了魔的 2333 真实 RL 可以参考穹妹那套片子～

半次元：好奇的话可以戳小央泽主页哟～觉得自己可爱还是原人设可爱呢?

当然是原人设啦 (///v///)

半次元：可以透露一下除了 cos 之外最大的爱好是什么吗?

去电玩城玩个痛！吃吃吃！买买买！

半次元：用四个字来形容一下自己 COS 的风格吧～

萌即正义！





半次元：到目前为止，有没有哪个角色特别喜欢但是却没出过?

灰原哀，我的第一位女神。小时候中二为了模仿她还剪成了短发 www 但正因为在心里的位置太特殊，才迟迟不敢去挑战。

半次元：现在正值盛夏，有没有出水着的打算? （期待脸）

/(//•/ω/•//)/这么一说是该出次水着了。

半次元：都说暑假是高产期，准备了哪些计划来刷屏呀?

除了狂三狂三狂三外！还有伪恋、俺妹、终结的炽天使……这个暑假请尽情地被我刷屏✪ε✪

半次元：发现小央泽的片都是单人为主呢，有没有出 BG 或者百合向的计划呢?

百合大法好！其实有出过不少百合向的，不过是 cp 发的片子～

半次元：如果自己的 CP 突然与别人合作，会有什么反应?

说大实话，有点点小吃醋 (/////)



半次元：来夸夸自己吧～觉得最满意自己哪一点呢?

让我说缺点倒是可以说一大堆 www 死傲娇还缺心眼。最满意的一点大概是：随和但有原则。

半次元：对于那些支持你的人，你最想对他们说点什么?

谢谢你们支持喜欢我～有时候觉得疲倦了都不想再继续 cosplay 了，但想想还有人在期待着我的新作品，就立刻提起劲来了！我会努力做一个配得上你们支持和喜欢的更优秀的人！希望我的作品能给你们充电！干吧爹！


LOST EMOTION AND STRONG RELIGIOUS FASHION
■文/冰夜华 ■责编/稗田 ■美编/塔里
*本文为一设和二设结合之物，请善加分辨
幻想乡生存指南
祭典篇
亡失的情感与最炫宗教风

外界有“星星之火，可以燎原”的谚语，意思是说一颗不起眼的火星就可以形成一片火海，讲述的是不太大的事情却能够引起强烈的反应这样一个现象。火星尚且能燎原，那么如果是一根火把，也许就能点燃整个世界，对于幻想乡而言，历来的异变都如燎原之火轻易引来各路“城管”，而引起这场“大火”的，既有无心之举的“火星”（『东方妖妖梦』春度收集引起的异变等），亦有故意为之的“火把”（『东方红魔乡』红雾遍布引起的异变等），甚至有不可抗力的“雷击”（『东方花映冢』六十年周期引起的异变），每一次都能闹个沸沸扬扬，这一次也不例外。秦心的一个不留神，造成了广泛的影响，但有的人却把这份异变当成了展现自己的舞台，在面灵气苦苦搜寻自己丢失之物的时候，幻想乡的各地都有人以此为契机，开始掀起了一场近似于祭典的狂欢。

难得热闹的不人气神社
A lively not populated Shrine

博丽灵梦确实很超乎一般对于巫女的印象，云居一轮甚至说她是“暴れん坊巫女”……不过这也不奇怪，博丽神社一向以没人气著称，赛钱箱空空如也是家常便饭，来来往往的也多数都是妖怪，人类寥寥无几，作为一个巫女的人气甚至不如一只鬼（出自『巫女巫女萃香』），实在是太催人泪下，以致于场景 BGM 的名字“人気のある場所”都像是在“施舍”一样。之所以会这样是因为这个神社离人类的村落太远，来的路太危险，又经常有妖怪出没。外加现在村子里不光有佛教寺庙，还有道士在传教，守矢神社又是吃妖怪山上天狗的信仰不用顾虑人类参拜客，传统神道教的地位岌岌可危。这次异变让灵梦觉得是复权的好机会，自然也就毫不客气，想向现在的她挑战可得好好掂量掂量。作为她的主场，博丽神社的观战群众也都是重量级的，不光恶魔之馆的馆主带着她的女仆和同住的好友前来欣赏，被誉为幻想乡最大黑幕的妖怪贤者也带着两个式神来看打架，当然，原本就住在神社后面的大树上的光之三妖精也来凑热闹，一下子就让整个神社充满了人气。有了好友们的呐喊助威，灵梦自然也就充满了干劲。不过，雾雨魔理沙俨然也是把这里当成了自己的主场，不过虽然她说自己也是来“布教”，有点跟灵梦抢生意的味道，从魔理沙一贯的风格来看，她只是觉得好玩来凑热闹罢了，所以如果你在别的地方还能看到她，千万别惊讶。





▲幻想乡的妖精们一向是热爱凑热闹的



▼即使是来观战也带着全套排场，不愧是大小姐





人类和妖怪齐聚一堂
Humans and monsters gathered together

虽然人类并不是构成幻想乡的主要群体，但人类的村庄却可能是幻想乡里最为热闹的地方，不仅仅是因为大部分的人类都居住在这里，就连妖怪也时常光顾此地，甚至有妖怪干脆就在此经营店铺或是直接居住在其中，



▲难得出门的宅之…啊，月之公主也被热闹的祭典吸引来了

因为都是些安分的妖怪，加之此处又是在妖怪贤者的庇护之下，所以可以说是全幻想乡中最为和平和热闹的地方。因此，这里的话，便是宗教家们争夺信仰的好去处，在可能是“受灾”最为严重之地，让大家伙重新打起精神来，街道上的战斗就自然而然的演变成为了盛大的祭典。在这里观战的人很多，除了有村落的人类之外，深居竹林之中的永远亭住民们也全体出动，就连那个闭门不出的“家里蹲宅女”的月之公主也出现在此（见各种二设漫画）；寺子屋的白泽教师与她的不死好友，以及铃奈庵的小主人也都前来观战；楼台之上还有两只鬼在饮酒作乐，让人不由得想这个为什么强大又喜欢战斗的种族为何这



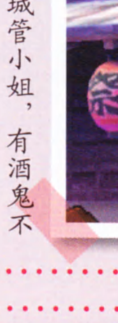




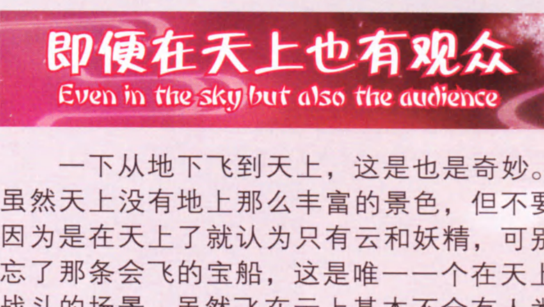
▲香霖和人之里古董店的女老板？感觉这里能出本子！（虽然并没有）



◀官推竹林组！我好兴奋呀（雾）



▶城管小姐，有酒鬼不管管么？



次只甘于当看客。除此之外，人群之中还可以看到道具屋的男性店长以及魔法森林中那位七色的人偶师也在其中，或许因为这里是魔理沙最常出现的地方，所以作为与她关系最为密切的二人（见各种魔霖、魔爱 CP 作品）也前来为友人（也许是爱人？ XD）助阵。不过，可不要光顾着看魔理沙，或许在某个角落里，一个像路边的小石子一样不会被任何人注意到的可爱女孩子也在其中噢。



◀封兽鵺也偷偷溜过来看热闹

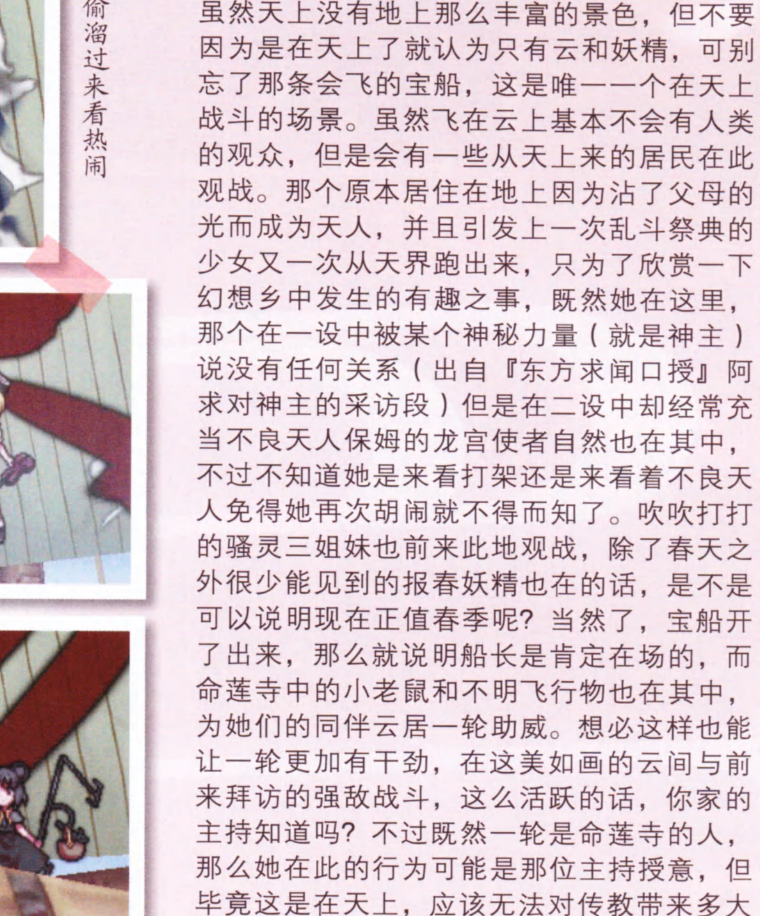




即便在天上也有观众

Even in the sky but also the audience

一下从地下飞到天上，这是也是奇妙。虽然天上没有地上那么丰富的景色，但不要因为是在天上了就认为只有云和妖精，可别忘了那条会飞的宝船，这是唯一一个在天上战斗的场景。虽然飞在云上基本不会有人类的观众，但是会有一些从天上来的居民在此观战。那个原本居住在地上因为沾了父母的光而成为天人，并且引发上一次乱斗祭典的少女又一次从天界跑出来，只为了欣赏一下幻想乡中发生的有趣之事，既然她在这里，那个在一设中被某个神秘力量（就是神主）说没有任何关系（出自『东方求闻口授』阿求对神主的采访段）但是在二设中却经常充当不良天人保姆的龙宫使者自然也在其中，不过不知道她是来看打架还是来看着不良天人免得她再次胡闹就不得而知了。吹吹打打的骚灵三姐妹也前来此地观战，除了春天之外很少能见到的报春妖精也在的话，是不是可以说明现在正值春季呢？当然了，宝船开了出来，那么就说明船长是肯定在场的，而命莲寺中的小老鼠和不明飞行物也在其中，为她们的同伴云居一轮助威。想必这样也能让一轮更加有干劲，在这美如画的云间与前来拜访的强敌战斗，这么活跃的话，你家的主持知道吗？不过既然一轮是命莲寺的人，那么她在此的行为可能是那位主持授意，但毕竟这是在天上，应该无法对传教带来多大的好处吧，要人气还是得回到地面上的地方。



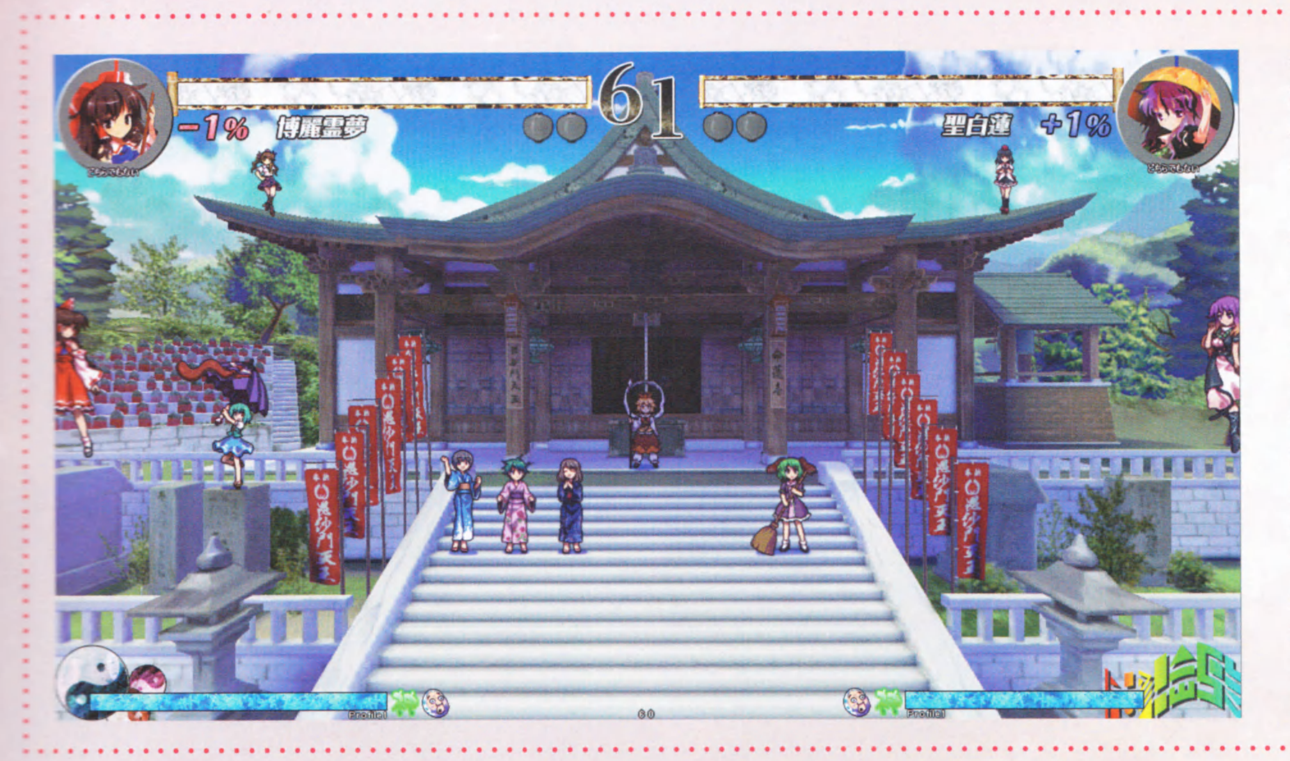
寺庙才是佛教的主场

The temple is the home of Buddhism

回到了地上，宝船就变成了寺庙，坐落在人类村庄里的命莲寺恐怕早已经是赢家。虽然是妖怪聚集寺庙，自打出现之后，在人类之中也是比较有人气了。这也难过，估计在幻想乡这么长的历史中，人类村庄难得出现一个正经的宗教建筑，而且路途又安全，比起那个去一趟估计几条命都不够用的神社安全太多，于是这次便也有三位身着浴衣的人类在此观战。坐镇此处的自然是命莲寺的主持圣白莲，这个无论身材还是面容都非常吸引人的主持的存在，想必也是吸引人的因



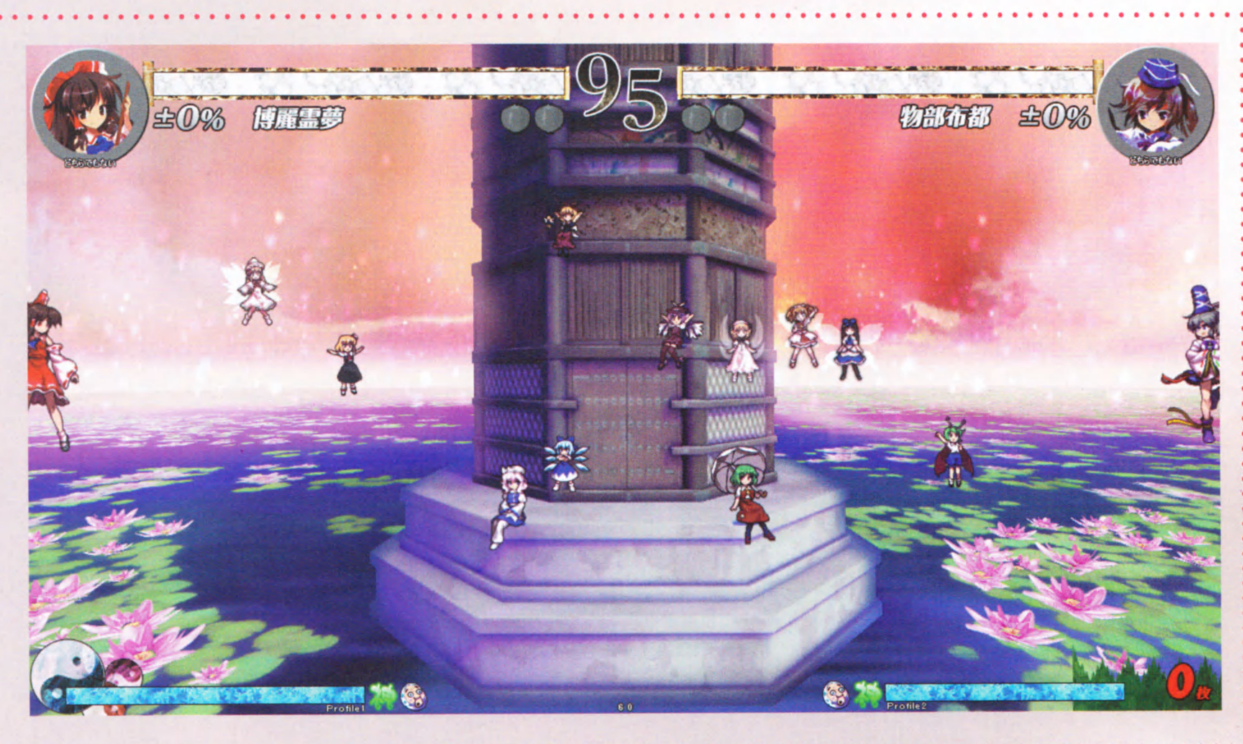
▲小伞，我认为即使是在墓地白天也吓不到人的



素之一。她虽然是佛教中人，却意外的拥有很强的战斗力，而且是个肉体派，连灵梦跟她交手的时候都被称为“物理的な宗教戦争”，作为一个佛门中人，用拳头来击倒竞争对手，恐怕上面的大人物也是颇有微词。不过鉴于这庙中供奉的是毗沙门天这位佛教中具有高强战力和卓越战功的天王，她的弟子用这种方式战斗也不足为奇，更何况还是一个已经活了千年早已不是人类的“妖僧”。由于一部分寺庙中的住民已经随着圣辇船一起去了一趟天上，估计这回都忙得累趴了起不来，寺庙门前就只留下扫地的山彦、毗沙门天的化身兼白莲的弟子兼绯闻对象（参见各种二设），以及居住在寺庙后面的墓地中的吓人唐伞妖怪观战。不过两位新闻界的天狗却也在此地观战，可见也许她们认为此处的战斗会比别的地方更加的独到。不过没准，她们只是想看看圣白莲如何用拳头来传播佛教的奥义也说不定。总而言之，她们在此，就说明此地的战斗不容错过。

墓穴里也能举办祭典

Can hold the festival tomb



严格来说，梦殿大祀庙并不是什么好去处，这里位于命莲寺后面的墓地之下的一个大空洞之中，那位圣人在复活之前一直沉睡之地，换言之，这是地下墓穴里面的建筑物，本该是个阴森的地方。但因为这次的异变，连这个理论上应该已经被废弃的地方也变得再次热闹起来，而且从场景上来看，莲花水池，粉光四溢，一点阴森的感觉都没有，反倒显得充满仙气，真不愧是那位圣人的沉睡之地。不过会在这里也有战斗，大概是因为物部布都在这里出现的原因吧。由于这家伙是个动不动就放火的熊孩子（由一设延伸出的二设），在这里观战可得小心点，尤其是那边的萤火虫和夜雀，一不留神你们就会变成烧烤。除此之外的还有不少妖精，除了从博丽神社跑过来的光之三妖精之外，那个自称“最强”的冰精以及神奇的不在冬天也出现的雪女也在此观战，估计着火了也能用自身来扑灭吧。那个小小的吃人妖怪会在这里，莫非是因为喜欢黑的缘故？可这里这么明亮，一点都不黑啊。铃兰之丘上的剧毒人偶也来了，同时那位强大到可怕的花妖不知道为什么也在这里，也许只是陪着剧毒人偶来观战的（二设中两人关系密切），就算不小心被布都放的火烧到了，应该也会被她保护吧。不过还是有点疑惑，虽然观看仙人的战斗或许很有趣，但那边的花妖你真的没有自己参战的想法么，你明明在跟白莲大闹的时候显出了很强的斗争心啊(『幽香 VS 白蓮』，作者徒步二分 / 茶户)。





▲大约是仙界没有四季概念吧，雪女也端端正正的坐在这个看起来温暖如春的神秘空间

去圣人的道场踢馆

Go to make trouble of Saint Dojo



梦殿大祀庙是丰聪耳神子复活前的家，那么神灵庙就是她现在的家。自打复活之后，为了不跟有着孽缘的命莲寺呆在一个地方，估计也是为了修行方便，神子在由仙术创造出来的空间中修了这座道观，名曰神灵庙。从实际效果上来说，这比大祀庙还要阴森几分，造型上虽然颇具传统道观风格，但不知为何在这充满灰绿色的迷雾之中显得格外瘆的慌。不知道是不是因为这样的场景具有独特的吸引力，在这里的看客也多是行走在生死境界线上的存在。已死多年的白玉楼的亡灵公主和她那一半是人一半是灵的庭师，来自三途河的摆渡死神和作为她顶头上司的地狱的审判长，同样因为同伴的行为而失去变成仙人资格只能以亡灵的姿态存在的古老豪族少女，只能靠命令才行动的僵尸和她那个为了目的不惜欺骗自己亲人的邪仙，甚至就连骚灵三姐妹其本体早已在很久前就死去，只是她们的小妹妹所创造出来的身型。这是一个生与死极为模糊的境地，就连神子本人也是死去活来的尸解仙，只不过对于她来说，是生的还是死的都无所谓，只要愿意她就可以倾听任何人的声音，并且拉拢他们跟随自己一起信仰道教。把自己当做救世主来看待的神子，战斗起来怕是



也是不含糊，尤其是现在正是重新笼络人心的时候，她自然不会放过任何妄图跟她争夺的人，尤其是面对寺庙的主持，对于她来说，是时候该决出胜负了，只要那个妖僧敢来踢馆，她就让她知道谁才是真正的救世主（见『东方心绮楼』白莲线对话）。



▶此处戳大也不可动真是太可惜了，有空的话注意一下游戏中这里的效果

妖怪山的淡定是学不来的

The calm of the youkaiyama is not to learn

为什么这么说呢？因为妖怪山从脚到顶都是妖怪们的地盘，但是这里也有着神明，而且还是非常正统的中央神明和地方神明的居所，反正人类也上不来，索性就搜集妖怪们的信仰，过得心安理得，所以妖怪山可以说是幻想乡这个封闭空间中的一个封闭空间。但对于部分河童来说可是很嫌弃宗教活动，河城荷取也是其中一员，对于她来说，信仰不值钱，通过祭典来赚钱才是正道，非常实在的想法，所以当有人来到玄武之泽想要传教的时候，就被她说教了一顿。想要传教上别地去，她的主场可是谢绝宗教活动的，如果不肯乖乖离开，在这里打一架的话，她也是无所畏惧，反正在这里观战的都是"自己人"，而且名头还都是响当当。除了自己的五个同类之外，掌管秋天的红叶和丰收的姐妹神，与自己关系要好的厄神（一设物描述，二设多），山上神社的两位两位正统的神明以及侍奉她们的现人神都来到此地观战，作为居住在玄武之泽的河城荷取来说，势必不能在这么多大人物面前丢脸。更何况山上那两只专找新闻的天狗也来到这里，要是在她们面前丢脸的话可不知道会在报纸里被写成什么样，荷取势必会全力以赴的对待每一场战斗。可不要小瞧河童，她们可是科学技术方面的大师，她背后背着的那个大包可是非常强力的机关，大意的话，只怕是很难从这里全身而退，那那样的尻子玉可是会很危险的噢（『东方求闻口授』里提到河童会拔掉人的尻子玉，有说法说是尾骨，拔掉的话人就死了）。





旧地狱也是别有洞天

The old hell is hidden but beautiful spot

虽然地灵殿没有那么多访客，但是却有不少动物在这里，这大概是因为地灵殿的馆长所饲养的宠物越来越多，种类越来越复杂，所以才会出现那么多的东西。但虽然说是宠物，其中奇怪的东西倒也是不少，三只猫三只狗，还算是比较正常的宠物；浣熊可爱，养着也挺有意思，不过狮子和黑豹的存在就比较奇怪了，虽然说这位馆长的读心术虽然让人类和妖怪都讨厌可在动物之中却颇有人气，但收养这么多猛兽也是醉了；鲸头鹳，嗯，好吧，这是比较奇特的动物，但是科莫多巨蜥这种更为奇特的东西到底为什么会存在于这里啊，这位被评为性格阴暗的馆长是不是已经走向猎奇道路了呢。当然，这里是她的领地，她自然在这，但是却不是作为下场战斗的人员，而是在一旁观战。与她在一起的还有她的火焰猫和地狱鸦宠物，以及居住在旧地狱的土蜘蛛和桥姬，看来异变之事已经蔓延到旧地狱之中，连这些与地上无争的妖



▲▼猫派犬派界限分明呢……



怪们都变得亢奋起来。但是很奇怪啊，只有观众，却好像没有看到参战人员。嗯？那不是馆长的妹妹吗？怎么，难道是她来战斗吗？那边的姐姐，虽然你很放任妹妹，但是让她参加这种战斗没问题吗，现在那群宗教家们可都是干劲满满，说不定也会到这里来传教，跟她们打起来可不是闹着玩的啊。不过，看她好像一副乐在其中的样子，似乎非常的享受啊。嘛，反正谁也看不穿她的心思究竟在想些啥，话又说回来，只要本人乐意，其他人不管说什么都不起作用的吧。





▶此小桥姬藏在边角，如果不是拉到最远镜头可能都看不到



全都是假的

They are all the civet cats

没错，全都是假的，现在所在的这个地方叫做妖怪狸之森，这里可热闹得很啊，在前边你遇到的许多观众在这里都可以看到，但是却让人觉得非常的不自然，因为完全想不出这里到底会有什么样的战斗可以吸引这么多人来，明明她们都有自己的观战地点啊。而且在这里登场的都是宗教家们，可是为什么丰聪耳神子会遇到另一个神子啊，说话还都老气横秋的，感觉非常的别扭，这难道是什么妖术吗！没错，的确是妖术，虽然来到这里的时候已是黄昏，但夜幕还没有降临。果然，当夜幕降临之后，那些熟人全都变成了狸猫，而刚才交手的宗教家也变成了那位从外界的佐渡来到幻想乡之中的二岩猯藏。妖怪狸嘛，自然喜好变身和恶作剧，而且这些家伙是群居的，一大群的妖怪狸聚在一起，然后变化成别人的模样，这也算是举办了一场祭典之中的祭典，算是异变中的小小异变，仅仅是恶作剧的级别。但如果说仅仅是恶作剧的话也太说不过去，而她的目的似乎比其他人的更加神秘，在她的眼睛后面的双瞳似乎看清了某些东西，与她战斗过后会指引你到村庄去看看。村庄怎么了吗，现在才注意到，不经意间，已近丑时三刻了。既然猯藏说了让去村庄走一趟，那么就不妨再去走一遭吧。

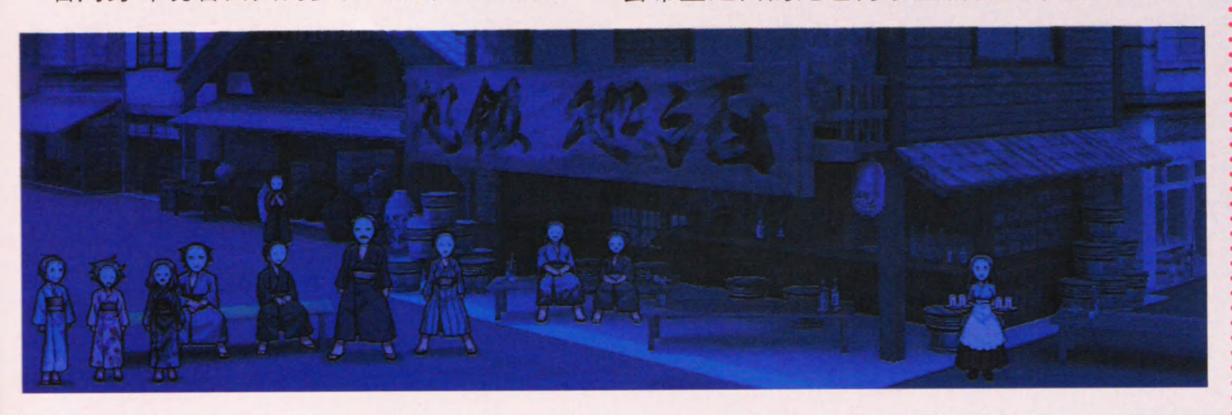




亡失的情感

Lost emotion

到了村庄才发现不对劲，入夜已深，村庄早已没了白天的热闹，但是依然有村民在街道上等着观战。虽然说战斗是不分时间的，但为什么他们每个人都要戴着面具，还都是惨白色的，看着真让人瘆的慌。正在迷惑之时，一名周身环绕着面具的少女出现在了面前，一番交流后才得知，她就是这次异变的罪魁祸首，面灵气秦心。不过说她是罪魁祸首有些过分，因为她也是受害者，她用于控制感情的六十六张面具遗失了其中名为“希望”的那一张，导致了感情的平衡被打破而发生暴走，直接影响到了村庄里人类的心，才有了这一次宗教家们如此热忱的战斗。失去了希望，人便只有绝望，宗教家们借着传教的机会帮助人们找回希望，所以才引发了这场闹得有些过火的祭典。而失去希望之面的她也为了重新找回希望而不断挑战着来访者，希望可以找回希望，因为如果放任不管的话，不光是希望，村庄中的所有感情都会永远消失。不过，这个麻烦事我们还是不要插手，交给那些宗教家们和妖怪狸去处理好了。对了，既然这些面具是丰聪耳神子造的，那么就让她再造一个新的不就好了。只不过她的品味暂且持保留意见，而且其他的宗教家们也有自己的想法，未必会想要让她来插手。当然，何去何从，自然是秦心来决定了。



最终，这次异变也算是圆满落幕，幻想乡的各处刮起的“最炫宗教风”也归于平静，面灵气也在这次的异变中得以成长，学到了真正的情感，她也将这次滑稽的异变编为了能剧，并在博丽神社登台演出，再次吸引了众多的观众（自然也让灵梦赚得盆满钵满），也算是那个喧闹祭典的延续吧。只是这一次，大家不用再大打出手，满怀感情地欣赏这出名为“心绮楼”的剧目吧。▲


夕阳卷云
■文/KOYA ■责编/稗田 ■美编/塔里
『舰队收藏』
“夕云”型驱逐舰
泛波归航
When sunset covered with clouds,shall cleave through waves return to harbor.
——『Kantai Collection』Yuugumo class Destroyer

夕云级在驱逐舰之中，可以说是最小的妹妹们了（秋月算防空直卫舰的话）。在现实之中，夕云级诞生于“九段渐灭作战”的计划之中最后的量产型驱逐舰，在阳炎型驱逐舰的基础之上进行了改良并升级，强化了推进力以及对空能力。原定生产 13 艘，后有在战前海军紧急舰艇补充计划之中追加 16 艘，最终，却因为 IJN 决战梦想的破灭等因素实际建成 19 艘，并与阳炎级一起担任太平洋海战时期的主力驱逐舰群。最终，这群最小的妹妹们几乎全员轰沉在二战的云烟之中。

也许正是因为这些原因，夕云级在一向“参考真实历史”的舰娘之中建造不可，对于早期新就任的提督来说，也许即便是在演习场上也难得一见。就笔者自身来说，每次开活动的时候是捞到这些“建造不可”的“稀有舰”的最佳时机，然而事实上笔者自己捞到第一艘“稀有舰”也是在铁底海峡之中（虽然不是夕云级～）。所以期间限定海域其实并没有什么需要“拼死拼活”的必要，何必为了那一些先行配送的船去拼个你死我活，因为除了这些先行配送的船之外，每一次活动都伴随着新的玩法和系统，都能捞到很多平常很难捞到的船，认真制定作战计划然后好好享受游戏才是重点吧～



“夕云”型驱逐舰
Yuugumo Class Destroyer



本期为大家介绍的是舰娘中的夕云级驱逐舰，也许对部分提督来说夕云级会显得有点陌生，毕竟属于建造不可的“稀有舰”。不过希望通过笔者的介绍，能让各位并不熟悉夕云级的提督们获得一点小小的收获。而选择了“夕阳卷云，泛波归航”这个标题，大概是笔者对于舰娘的一种小小的情趣吧。镇守府的日子似乎每一天都过得很繁忙也很悠闲。繁忙的是刷战果、做日常、攻略新的海域、尝试新的系统、然后更新 wiki；悠闲的是等待归航的日子，夕云之下的镇守府，遥望着码头对面粼粼的波浪，也许是每个提督所梦想的浪漫也说不定呢（笑）。

期待着归航也许是我自身的一种乐趣，虽然对于很多天朝提督来说，岛风 GO 是个便利的主流工具，但是笔者还是和同期入坑的几个提督一起租赁了 VPN。就性能上来说，几个人一起租赁 VPN 也是个不错的选择，专线保证了网速，同时也对下载以及浏览国内网站没有太大影响，闲来无事还可以看看 niconico，刷刷推特，不知不觉就这样习惯了。当然这是题外话了，VPN 最大的好处最主要的还是对航海日志之类的插件的使用没有影响（编注：岛风go、ACGpower 等工具目前也已支持航海日志）。不得不说这个插件提供了很多的方便，而且随着新系统的开放新的机能也会为攻略带来方便，不过最主要的，还是添加上几个自己喜欢的舰娘的声音，因为除了显示疲劳值等等一些游戏之中看不到的隐藏信息之外，修理、远征、建造计时，终了播报也是非常方便的机能。而舰队归航之时那一句“作戦完了！艦隊、泊地に帰投しました。”也是如此的让人激动（X_X）。

虽然舰娘游戏已经运营了近两年，TV 动画也已经完结。不过也许，目送着舰队的出航，盼望着舰队的归航，哪怕是并没有接触舰娘游戏的读者，只是看过舰娘的动画，这一点早已成为了各位正在体验的记忆，亦或是留在心中的回忆吧。





游戏相关

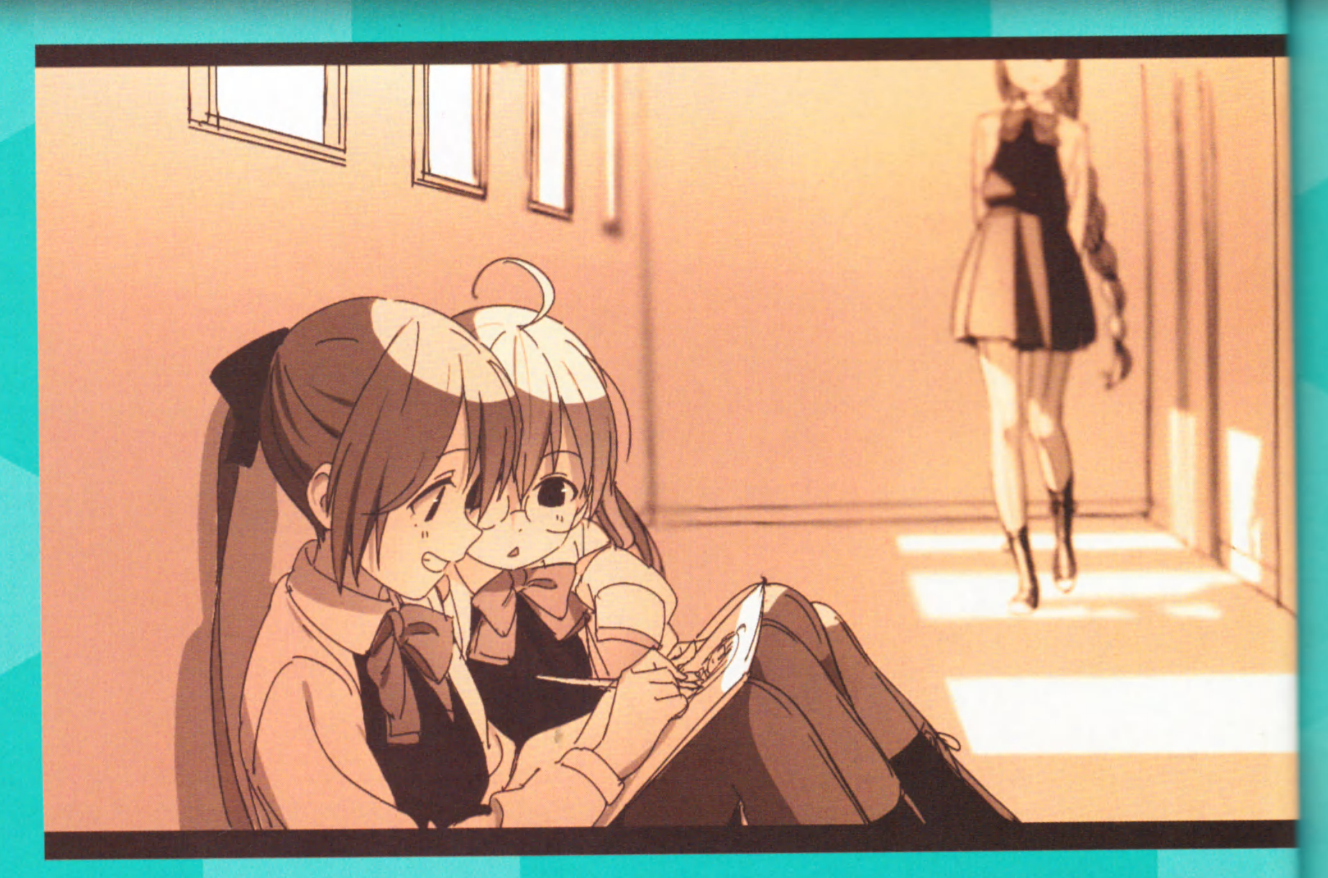
夕云实装于 13 年 9 月，与秋云同时实装，但是值得一提的是秋云严格上来说并不属于夕云型，而是属于阳炎型……也许对于秋云的定位，连运营方都觉得太模糊吧。

姐姐属性的夕云，从立绘上来说有一种“大人”的感觉，绿色的麻花辫，嘴角可人的痣成了夕云的标志。而 CV 竹达彩奈所演绎的夕云，除了大姐姐属性之外，也带着一种软绵绵的感觉，也许这样的夕云很适合对她撒娇吧，抱起来似乎很软的样子（*_*）。“甘えてくれても、いいんですよ？”日常生活之中的夕云，也可以说是姐姐属性满开，除了充满对“小妹妹”卷云的关爱，言行之中也充满了对提督的关爱。也许结婚之后永远都被夕云照顾着也不错呢，既然她本人都这么说了的话（•^•）。

就属性上来说，作为准稀有舰的夕云可以说是驱逐舰中比较强力的"姐姐"了，回避仅次于岛风和雪风，相较于阳炎级，除了装甲和耐久相同，以及对潜能力稍显逊色，其他都较阳炎级略高，即便是从数值上来看，也能看出基于阳炎型的改型。虽然对于性能上面，笔者并没有较多的实际体会，但对大多数提督来说，夕云级驱逐舰一般都是在中期或者后期（成为成熟提督）才获得，笔者也不例外。所以从一开始，便编入了远征队之中放养，如果要说出击的话，大概也只是偶尔才会编入作战舰队。当然这也和每位提督的习惯有关，笔者个人的话，日常除攻略之外，一般会选择潜艇小队出击或者轻母雷巡驱逐混编的低消耗编队，刷起日常来"轻快好省"也算是一个小小的建议。

改造之后的夕云有了报时机能，强化了夕云的姐姐属性，当然除了体贴之外，偶尔有一点令人遐想的台词也很正常啦～（-.-）说起调戏的话，肌肤之亲也不是不可以啦（？！）。

虽然在舰娘之中，夕云可能并不算是受到热烈追捧的舰娘，但是作为大姐姐的她在历史之中同样获得了令人骄傲的战绩。温柔体贴的夕云也许很适合照顾第六幼儿园的孩子们吧，索性在镇守府创立一个幼儿园好了～



历史相关

每艘舰娘都会在图鉴之中自我介绍，就像介绍所说的那样，夕云在1942年与秋云、风云等结成了第十驱逐舰队，主要参加了中途岛海战、Ke号作战以及基斯卡岛撤退作战（3-2）。

夕云于1943年10月在维拉拉维拉海战被轰沉。维拉湾海战失败后，IJN放弃了中所罗门地区，至1943年10月，IJN调集了9艘驱逐舰疏散维拉拉维拉岛上的陆军部队同时拖走驳船。而与此同时，美国的第4驱逐舰中队正在分为两个部分沿维拉拉维拉西岸北上巡逻。双方遭遇之后几乎同时对对方发射了鱼雷，爆发夜战。

也许是对于这场夜战这种取得的成果表示自满，夕云在突入夜战时会说"巻雲さぁん、夜戦って言うのはこうするのよ。（卷云酱，所谓夜战是这样打的哟。）"。但当时，位于舰队首位的夕云遭到了美军的集中攻击，其舵机被摧毁，随后被一枚鱼雷命中于当日23时被轰沉。而夕云所发射的鱼雷集中了美国的切瓦立号驱逐舰，造成其弹药库爆炸，其身后的奥班农号由于躲闪不及与其意外相撞，一时无法分开。23时6分美军塞尔弗里奇号被鱼雷命中，此时IJN已经撤走，而美军的增援部队还有15分钟才能到达战场。

在维拉拉维拉夜战中夕云虽然惨遭击沉，但是取得了击沉一艘大破两艘的战绩，同时舰队也成功完成了撤退任务，总的来说也算是一场B战术胜利之战了。





游戏相关

13年10月与长波一起实装，同样属于稀有舰的卷云有着眼镜＋穿着大尺寸衣服的Loli的属性。超・重度姐控，可能是由于太在意"雷击处分"的事情所以病得不轻。放置Play时会发动特殊技能"し……"对广大提督造成了9999点的精神伤害。被调戏的时候会发出"哇啊啊啊"的叫喊声，为嘛不是"除了夕云姐姐之外谁都不能碰"呢，这一点给广大Loli控提督再次提供了调戏Loli的机会！作为一个重度的姐控，卷云在早上7点起床时便开始了对夕云的"攻击"，躲在门缝后面偷看夕云对一个跟踪狂来说根本不算什么嘛，于是即便是在结婚的时候也会说着夕云的事情，想必其中一定有着颇有深意的意味（→_→）。



游戏之中卷云的属性相对于大多数驱逐舰来说较高，应该来说同样型号的舰娘属性一般不会有太大的区别，假如有的话，也只是某些船的特性罢了。作为稀有舰的一员，卷云同样属于较难入手的舰娘之一，只是最近期的一次关于夕云级驱逐舰掉落的调整使得卷云在1-4中也有掉落，也许这会让部分欧提轻松的入手吧（大概）。卷云也是少有的在一开始就带有报时机能的驱逐舰娘，在报时之中，我们可以充分的"窥视"一只Loli的一天（好像有哪里变得奇怪了），不过Loli不都是应该在晚上九点之前睡觉的吗？所以为了卷云的作息健康，各位提督请在晚上尽早……换个秘书吧。

历史相关

卷云酱的故事……大概总结起来就只有一个字吧——"雷击"（一个字？！）。

卷云酱初次上阵便是历史上有名的中途岛战役，中途岛战役是整个太平洋战区的转折点，

其实从当今的角度上来讲，情报在这场战役之中起了关键性作用，使得这次航母群与航母群的激烈对抗成为美国海军以少胜多的一个著名战例。在这场战役之中，IJN 不仅损失了赤城和加贺，在战斗的末尾，IJN 仅存的飞龙号航母重创“约克城”号，但最终飞龙号误以为她已击沉美军两艘航母，在庆祝得胜的同时遭到“企业号”的致命打击，尽管没有沉没，但是由于已经无法拖航，被卷云酱雷击反补。

此后，卷云参加了南太平洋战场上的战斗，在南太平洋战场上，美军大黄蜂号航母遭到五航战的集火，受到重创，随后又先后遭到 4 次攻击，然后又遭到 IJN 驱逐舰 9 发鱼雷和 400 多发炮弹袭击，最后……卷云号在收到“如果可能，把大黄蜂号拖拽回来”的命令之后，由于无法靠近着火的大黄蜂号再次使用了得意的雷击补刀，击沉大黄蜂号。

也许是补刀太过分，卷云最终在瓜岛撤退战役上撞到了水雷动弹不得，虽然被夕云姐姐背着，但是损伤反而更严重了，于最后……终于吃了夕云的雷击反补。

虽然卷云是历史上少有的用雷击击沉了两艘航母的驱逐舰，但是最后却回到起点被夕云雷击补刀，但是不知为何的，卷云的姐控程度反而更深了。（？！）冤冤相报何时了，让我们用爱来化解冤仇。（被打飞）









游戏相关

长波与卷云同时实装，所以从年龄上来说应该是一样大吧（笑）。但是事实上，笔者并没有在铁底海峡捞到长波，不得不说夜战海域实在是太恶心，当然当时来讲大多数中间层次的提督大概根本没有空闲的心情去管能不能捞到长波 XD。回想起来，当时的铁底海峡真可谓是战况惨烈。（对当时的提督来讲，出门大破什么的早已习惯。）

作为曾经的稀有舰四天王之一，笔者拿到长波已经是非常后期的事情了，所以在一开始的时候并没有注意到“双面发”的问题，事实上之后也没有注意到过（因为还没有远征回来也能大破的先例）；不知为何的对姐妹并表现出食欲，同时也不知为何被子日锁定，我想这是



送，但是由于运输罐中也有携带燃料，在运输的过程中带着罐子交火将变得十分危险。长波决定扔下罐子迎敌，乘着美军舰队还在攻击高波的空隙，带领全队驱逐舰射完鱼雷之后离开战场。其中，由于夜间视线不清，迷失方向的阳炎和卷波在单独行动中击沉美军重巡北安普敦，结束了这场夜战。

虽然就战役来说这是一场值得自满的反伏击战，但是就结果来说，东京急行并没有完成鼠送任务，所以就战略来说，并不能算成功。随后改变战略的美军利用海空优势极力压制鼠送，使得鼠送认为一直没能获得真正意义上的成功，而长波也因此受到冷遇。最终，长波随岛风一起在第三次输送作战中被击沉。

虽然是长波一个健康而充满元气的孩子，也打了一场漂亮的夜战，但是就最终结果来说，东京急行和鼠输送作战似乎并没有取得成效也没能改变瓜岛的战局，开脑洞想想的话，也许长波的双面不同颜色的头发可能有着这样一层寓意——一场不知是赢了还是输了的战役。



一个迷。从性格上来说，长波也许算是元气型，擅长飞踢能打十一个，虽然结婚之后可以把胸口借给提督，但是因为隐藏的太深，大多数提督还不知道其甲板真实状况如何。

在属性数值上面除装甲比卷云低一点，雷装比卷云高一点之外，其他数值基本相同，总的来说，也是没有太大区别的。

历史相关

长波酱并没有取得重大的战果，但是却打出了一场漂亮的战役。

在隆加夜战之中，截获了情报的美国海军第67特混舰队前往瓜岛伏击IJN第二水雷舰队。（Map・东京急行＆远征・鼠输送作战）由于美军装备先进电探等装备，先手对毫不知情的鼠送队发动袭击。担任警戒任务的高波率先迎敌但遭到4艘重巡1艘轻巡6艘巡洋舰的集火。就状况来说，用于运送物资的“多啦姆罐”在战斗之中成为了累赘，这种运输罐原本是用于不靠港的输送物资，即舰队只需在靠近海岸线的地方投下罐子，而后由陆军回收便完成了输





游戏相关

朝霜在游戏之中的设定一样有着奇怪的内外双色发，不过外表为银色，内侧为蓝紫色乍一眼看上去倒也并不明显，是一个“放开那只提督，有什么让我来”的熊孩子。出生于战争的末期，和同样出生于末期的清霜处于提督争夺战之中。但是被击沉之后却会刻意点到清霜的名字，也许对于殴打和被殴打方来说，有什么深刻的寓意（ –.– ）。

属性方面来说，相较于夕云型的其他舰娘，朝霜有着很强的对潜能力，回避能力上也不输夕云，总的来说，即便是在夕云级之中也算是比较强力的驱逐舰了。

历史相关

所谓的天一号作战，就是主动让大和去吸引美军战机以此来掩护 IJN 战斗机向美军的自杀式进攻，虽然话是这么说，但是 IJN 还是主动 YY 了一下大和号突破美军防御到达冲绳岛的情形，并且希望大和号能在冲绳岛搁浅进而化身为一座岛屿炮台。这种自杀式攻击在当年的 IJN 看来似乎十分的神圣，历史上也有过多次发起自杀式冲锋的战例。当然情况不可能像他们想象的那样发展，1945 年 4 月 7 日凌晨，美国海军向大和号发起了轮番攻击，经过数小时的舰载机轰炸之后，大和号没能变成炮台，而是化为炮灰沉入海底……而不知是幸运还是悲剧，原本计划参加天一号作战的朝霜由于主机故障而落后于舰队，虽没能同其他伙伴一样自杀在冲绳岛，却在距离主战场 30km 外遭遇美军轰炸而沉没。



历史上的朝霜可能并不太起眼，但是在驱逐舰娘之中有着不俗的表现，至于她自己所说的“纵横疆场”嘛，也许只是她个人的一个愿望吧。





游戏相关

无论是在夕云级之中或是在舰娘之中，早霜都算是很小的妹妹。同清霜一样，于 14 年 8 月的夏季活动中实装，但是只在 E4 之后的 BOSS 点以及后续的期间限定海域能捞到，也许算是最稀有的驱逐舰之一。

日常的表现来看早霜算是少见的阴沉系角色，喜好饮酒还是深夜酒吧的常客。也许因为不知火的事情给早霜留下了童年的阴影，早霜一般表现为不太想和人亲近的样子，但是即便是这样结婚后也依然会露出少有的害羞神情，萌度瞬间提升（好像是我的菜？！）。直长发的早霜加上阴沉的性格，加上改造时露出的自我嘲讽语气让早霜一直游曳在幽魂和怨魂之间，经常冰凉的手，不知道是不是会偶尔调皮地摸一摸你的脸呢～（笑）。意外的是，虽然有着阴沉和病娇的属性，早霜也是宿醉的常客，但是在料理方面却很的意。于是早霜虽然是一个阴沉而娇弱的孩子，但是却惹人疼爱，即便宿醉也会为提督献上料理的她其实是一个温柔可爱的孩子吧。也许只是心里似乎一直都没能忘却和不知火的故事，但愿今后她们能愉快的相处。

虽然我十分中意中午的土豆炖肉啦，不过晚上的咖喱（咖喱？！）还是饶了我吧……至于为什么嘛？这事要问问金刚桑了……



历史相关

早霜无论是在舰娘之中还是在现实之中都算是比较小的妹妹了，1944 年 2 月竣工的她在战争中几乎并没有获得战绩，不如说是还来不及获得战绩就在同年 10 月被美军飞机攻击，然后搁浅于菲莉宾塞米拉拉群岛。

在早霜受到攻击搁浅之后，不知火与藤波先后赶来救援，纵然早霜已经对不知火与藤波发出过周围有美军埋伏的警告，可惜“不要过来！”的声音还是太小了，不知火似乎没有听见（？！）。然后，就没有然后了。不知火与藤波先后被击沉在早霜的面前，直到那智发现并救出船员，而早霜的本体则下落不明，也许真的化成了幽魂吧。



清霜

游戏相关

清霜的实装和早霜一样相对较晚，目前的掉落点也几乎只有期间限定海域。虽然作为一只驱逐舰，但是无时无刻都在表现着不满和对武藏的仰慕。虽然我并不认为改装之后真的可以变成战列舰啦，不过这样真的好吗？每当看着清霜充满期待的眼神，提督们的心中不由得浮起一丝罪恶感——驱逐舰真的能改装成战列舰吗？喜欢和大姐姐们混在一起的清霜也许傻傻的分不清自己到底是喜欢武藏，还是想变成武藏那样“雄伟”（胸围）的战列舰吧。

不想输给夕云姐姐们，也很在意武藏姐姐，各种方面来说清霜都是一个一直都在努力的孩子，虽然再怎么努力都不会变成战列舰啦……日常之中的清霜经常受到来自于霞的默默“守护”，说起来霞的饭团到底是什么味道呢？或许霞才是清霜最好的姐妹吧（笑）。

历史相关

曾定名 347 号舰的清霜同样出生在战争的末期，于 1944 年竣工并加入横须贺镇守府，随后加入了“い号作战”并与多摩、木曾、皋月一起构成输送舰队。之后与冬月、竹一起向南大东岛进行了紧急输送，最后与姐妹舰秋霜，早霜一起编入第二驱逐舰队。同年 10 月，清霜与第二驱逐舰队分离，加入以金刚、榛名为基干的第三部队，并同其他姐妹一起组成了第二部队。24 日，与利根一起护卫在锡布延海空袭

中受损的武藏撤回。途中遭遇空袭，然而最终没能挽救武藏的沉没同时也受到了损伤。随后清霜继续着她的护卫任务，于同年 12 月 26 日，在美军的反击行动之中，清霜遭到了 B-25 的轰炸，轰炸导致左舷发动机停止，并最终引起整体火灾而爆炸。最终由朝霜以及霞救出清霜上的船员共 258 名，于 1945 年 2 月 10 日除籍。

虽然武藏的事情让清霜至今都无法忘怀，但是参与过多次与战舰的组合的她似乎对大炮主义有了向往。虽然不知道一直都很努力的她最终是不是真的会变成战列舰，不过假如有一天清霜真的变成了大姐姐，霞不知道会不会觉得寂寞呢。





游戏相关

高波是一个弱气的小妹妹。因为外形与妙高相似而有着“小妙高”的称号，在 15 年梅雨季节限定的立绘之中，高波成为了第二位打伞的舰娘，这使得很多的提督产生了奇怪的幻觉。梅雨季节的立绘之中高波的伞上挂着长波的发饰，说明高波对长波姐姐的仰慕之情。

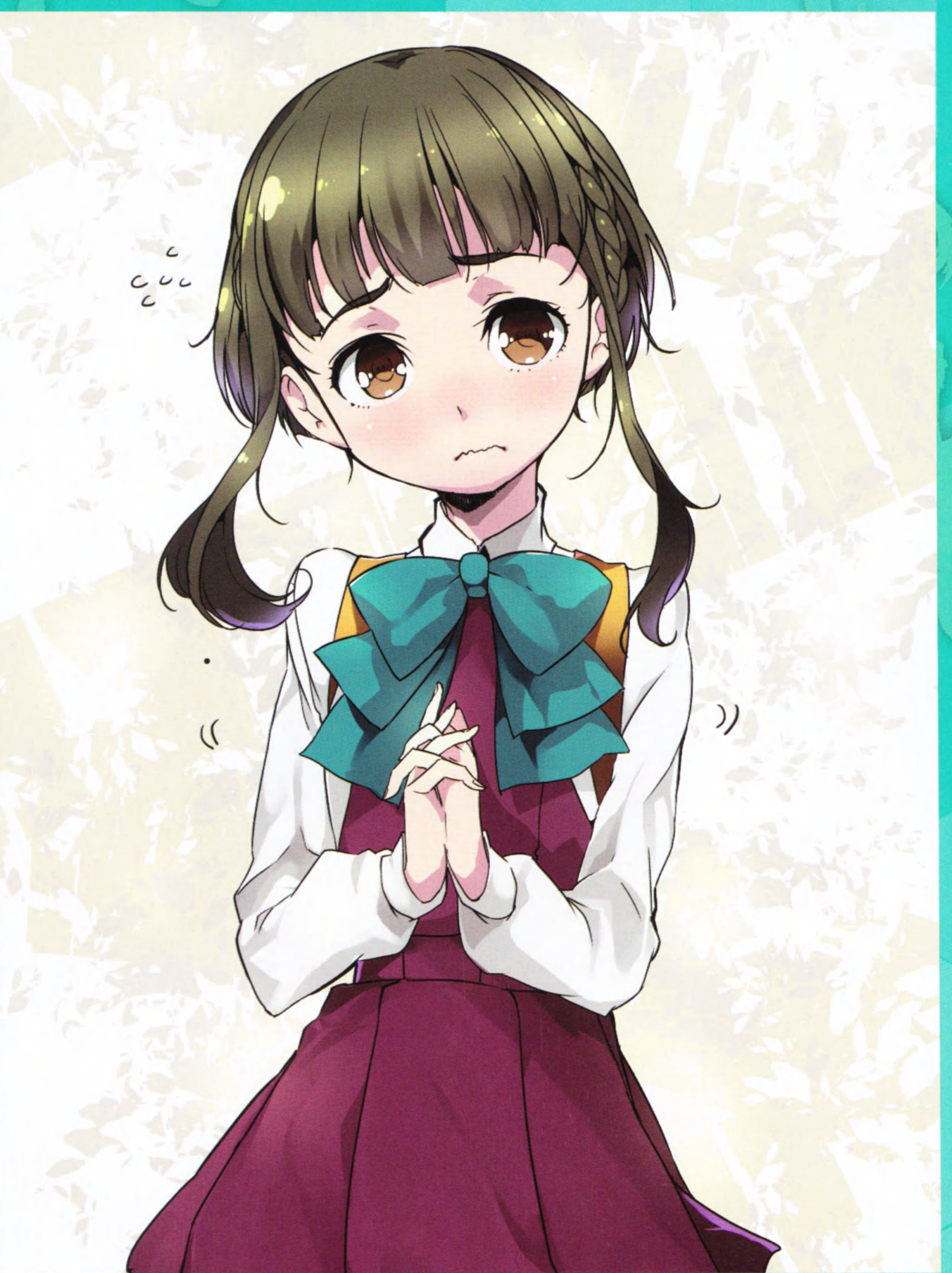
有着“kamo”的语癖，于是台词就会变得很奇怪。比如在编成的时候“夕雲型駆逐艦、高波……出撃かも……です！”，翻译过来就变成了“夕云级驱逐舰，高波……大概……出击了！”。也就使得高波表现出了弱气的样子，不管什么话后面都加着“大概”的话，除了显得很没自信之外，也会形成奇怪的笑点呢(→_→)。

属性上面，高波在初始的时候，运只有个位数，毕竟是个短命鬼。改装之后的高波会获得一个不明觉厉的熟练见张员，在改满之后，高波也有着不错的表现。

历史相关

高波于 1942 年 8 月 31 日在浦贺船渠竣工，10 月 11 日编入第 31 驱逐舰队。虽然有着不俗的战功，但是仅仅只服役了一个月便被击沉是一个短命的孩子。曾先后参加了炮击瓜岛机场，击沉“大黄蜂”的海战。

高波的成名战是在塔萨法加隆海战之中，面对着装备强大的美国舰队，高波担任着警戒部队的旗舰。在夜色之中，高波率先发现美舰并率先开火，虽然自身吸引了几乎全部的美军火力不过承购挽救了舰队，并给队友的反击创造了机会。最终，高波与长波等舰击沉了美国重巡北安普敦号，重伤另外三艘美军巡洋舰，创造了这次著名的以弱胜强的战绩。最终，高波在此战中被美军的鱼雷击沉。



其他截稿为止还未实装的夕云级舰娘

风云 1941.09.26-1944.06.08
在棉兰老岛的Moro湾被美潜艇“狗鳕”号击沉。
大波 1943.08.31-1943.11.25
在圣乔治角海战中被美驱逐舰队击沉。
清波 1942.08.17-1943.07.20
在 Choiseul 以南被美机炸沉。
玉波 1942.12.20-1944.07.07
在马尼拉西南被美潜艇“斑革鲀”号击沉。
凉波 1943.03.12-1943.11.11
在拉包尔港进口被美舰载机炸沉。
藤波 1943.04.20-1944.10.27
在萨马岛海域被美舰载机炸沉。
早波 1942.12.19-1944.06.07
在塔威塔威被美潜艇“鲻鱼”号击沉。
浜波 1943.04.18 1944.11.11
在宿务东北被美机炸沉。
冲波 1943.07.18-1944.11.13
在马尼拉以西被美舰载机炸沉。
岸波 1943.08.19-1944.12.04
在吕宋海峡被美潜艇“三叶尾鱼”号击沉。

就如各位所见的那样，夕云级全员战沉，至于其他船型实装的时间还是个未知数，毕竟虽然舰娘现在已经运营将近两年，但是未实装的舰娘依然很多。不过按照以往的推测，新的夕云级大概依然会选择在某次活动的时候加入。

作者的后日谈

太平洋海战末期，作为阳炎型改良型的夕云级驱逐舰诞生，虽然增加了防空能力，改装了主炮，增加了航速，提升了回避，同时也是日本第一种在设计时就考虑了反潜装备的驱逐舰。然而不幸的是夕云级的量产以及实装并未改变 IJN 在太平洋上失败的结果，相反，夕云级全员轰沉的命运恰恰说明了太平洋海战的末期，陷入垂死挣扎绝境。

当然在游戏之中，我们并不需要考虑这么多历史，其实也并不太在意这些历史，这些化身为舰娘的名称我们其实也并不熟悉。大概我们也无法理解 11 区的民众们，对于这些名字的感情。但是对我们来说，只要萌就好啦～

总的来说夕云级的人气也许并不如大家所熟知的岛风，大和，赤城，夕立等等之类的足，TV 动画之中，夕云级也不曾正面出现过。当“Poi？”已经随着动画的热播而变成了一个莫名的梗的时候，有多少提督还记得自己第一次氪金在入渠和母港船位之间犹豫的理由呢。

也许夕云级的孩子们讲述了一个悲伤的故事，就和 TV 动画之中，当我看到如月被击沉的时候，脑海之中确实回响起了“头发被吹乱”了的话语声。沉船的事故无论在历史中还是在游戏中总有发生，先不论夕云级最后的结果，回想起来，笔者自己依然还记得我所沉的第一艘船和沉船的理由。虽然 TV 动画已经结束，不过根据官方的说法新的一季也将在不久的将来再度回归，届时将有更多的舰娘登场，各位请拭目以待～

不过对于舰娘 TV，笔者在动画之中并没有感到太多的共鸣，最大的争议莫过于片中过多的引入舰娘的台词而且显得突兀，还有一部分大概在于剧情吧。对于这一点笔者就不做过多的评论了，毕竟每个人心中都有一个属于自己的镇守府，也许官方的考虑也只是更多的考虑到没有接触过舰娘游戏的观众们吧。

至少，提督们的日常，依然在罗盘声之中继续着。

最后提到的一点是关于舰娘 PSV 版的一些消息，虽然舰娘从运营没多久就宣布即将推出 PSV 版或者说舰娘从一开始就原本是打算做成 PSV 游戏，不过有关于 PSV 版舰队收藏的信息于 3 月 26 得到了内容性的公布。

值得庆幸的是 PSV 版舰娘并没有和 DMM 运营的『魔法少女大战』一样让 PSV 版还是网游性质的游戏，而是据公布即将成为不需要网络支持的单机游戏（如没有意外的话）。UI 界面也得到了改变，整体偏向于战略性游戏，而网页版舰娘之中出现过的舰娘，在 PSV 版之中同样会出现。至于会不会持续更新，也许官方会选择以付费或免费 DLC 的性质更新新的舰娘；毕竟这样的状况在 Heart 公司的 Neptune 系列『超女神信仰』中也出现过，直到目前，『超女神信仰』已更新总价超过 5000 日元的角色性 DLC（平均单价为 200 日元一个）。想要入坑 PSV 版舰娘的提督们，最好作好这样的打算。

最后的最后，祝各位提督们游戏愉快。▲



舰娘通信
Guardian harbor Times

轻空母“祥凤改”实装了新的立绘，新的立绘中包括了新的中破立绘。



之前祥凤梅雨季特别立绘的实装让作为少数派的祥凤厨看到了改二的希望（bob爹终于想起这个捡来的了）。然而本次更新之后只是实装了改的立绘变更……这难道是轻母类型的宿命么?

新海域6–3实装



为了探明敌机动部队主力动向，对中部海域的深海栖舰泊地实施航空侦查作战。

以搭载大型飞行艇或优秀的水上侦察机作为战力，使用水上机母舰和护卫舰组成的水雷战队出击中部海域方面。

家具屋更新“初夏的季节”系列家具，下列新家具及部分夏季家具开始销售

新增家具：水風呂、鬼灯の花の窓

复活家具：砂浜の床、鎮守府風鈴、夏先取りセット、ビニールプール、蚊取り線香の窓、七夕飾りの窓、緑の和壁紙、ピンクドット壁紙、龍の壁紙、青カーテン＆窓、「第六駆逐隊」掛け軸

初夏季节限定语音实装

伴着梅雨季节结束，梅雨季节限定实装＆立绘同期结束，取而代之的，部分舰娘实装了初夏限定语音以及初夏限定母港语音。

本次实装了初夏语音的舰娘包括赤城、扶桑、加贺、利根。

白露、村雨、胧、曙、涟、潮则实装了初夏限定语音＆初夏限定立绘，请多多关照~

『航空侦查作战』相关（6–3相关）

又称“K号作战”，通过运用有力的水上航空侦查能力，对敌要地进行航空侦查。在航空侦查获得成功 / 大成功的状况下，在最终作战地点取得B以上评价便可获得作战成功。

以下为6–3·夏威夷环礁海域（K号作战）的新情报：

作战内容：以装备了大型飞行艇或水上侦察机的水上机母舰为作战核心，轻巡以及驱逐舰作为护卫舰的舰队向同方面进军，实施航空侦查。

BOSS情报：『战舰夕级 flagship』/ 最终形态『驱逐栖姬』，每次击沉BOSS点旗舰总血条减少1/4，剩余最后1/4时boss变为最终形态，boss舰队变成斩杀阵容。



关于敌我“舰队（僚舰）防空兵装”问题的修正

确认了敌我僚舰具有防空能力的兵装未能发挥正常效果，本次予以了修正。

明石工厂（改修工厂）新改修装备追加实装



明石工厂可改修的装备追加，在某些舰娘的帮助下，可以对“22号水上电探”以及“22号水上电探改四”进行改修。

经过改修之后的水中听音器 / 水中探信仪（声纳）根据改修等级，对敌水上舰以及潜水舰所发射的鱼雷回避率小幅度增加。▲






有一种“暴力哲学”，叫广江礼威
HIROE REI'S VIOLENCE PHILOSOPHY
■文／完蛋了的国王 ■责编／白石 ■美编／塔里

1972 年，被迪士尼老爷附体的少年

Disney possessed him

1972 年 12 月，43 年前的那个冬天，世界上到底发生了哪些重大事件或许并不为广大年轻读者们所关心，毕竟隔了差不多两个世代，巨大的时间跨度产生了强烈的疏离感。事实上在那一年几乎大半个亚洲都还处于混沌之中，美国从越南的撤军行动进入尾声，疲惫不堪的大兵们总算可以回家过圣诞节，一个月后美国总统约翰逊签署了停战协议；以政变军政府首脑姿态强势登场的朴正熙就任大韩民国第八任总统，将韩国逐步带入了民主国家的大门，30 年后他的女儿朴槿惠继承父业也当上了韩国总统；在日本如火如荼的学生运动也如潮水退去般平静了下来，学运解散，学生复课，莘莘学子们重新回到了人生正轨上正在积极备考。如果你对这些宏观的历史并不感兴趣，那么或许可以来了解一下与 ACG 有关的一些小历史。1972 年 12 月两位未来的业界之星先后诞生：12 月 4 日出生于兵库县神户市的女婴宫村优子 22 年后在 SUNRISE 的科幻 TV 动画『勇者警察』中为主要配角之一的天才幼女博士雷吉娜配音，开启了自己的声优生涯，又一年后宫村优子以『新世纪福音战士』中的明日香一角名满天下；宫村出生仅一天以后的 12 月 5 日，一个健康的男婴降生在了东京都一户姓广江的寻常人家，男婴后来以广江礼威之名而广为漫画读者所熟知。客居东京的广江家不久后便搬回老家神奈川县，购置产业安顿下来，作为家中独子的广江礼威就是在老家长大成人的。

在冷战阴影下风起云涌的亚洲局势与神奈川县一个普通少年的成长经历之间究竟有什么关联呢？这个饱含蝴蝶效应的问题在少年成名之前还很难回答。不过仅比宫村优子小一天的广江倒是从小就有一项值得夸耀的资本，那就是他的生日恰好与伟大的沃特·迪士尼是同一天，日后广江礼威也曾用这个梗自我调侃，吹嘘自己是被迪士尼老爷附体的业界奇才。当然这些都是他成名后的种种余谈，博君一笑尔。少年时代的广江由于集万千宠爱于一身的家庭环境，几乎不受父母的约束，得到的零用钱以一个小城市的孩子的标准来说也简直多得不像话，但同时也因为缺少兄弟姐妹和儿时好友的陪伴，独自长大的广江养成了狂野、孤僻、我行我素的性格。他想得到的东西，只要是钱能买到的就能毫无后顾之忧地出手，而他想做的事情，只要不是杀人放火大奸大恶的勾当，父母就一概不予过问。其结果就是，广江礼威可以尽情地发展自己的兴趣爱好，并投入大把的时间和金钱，而他的学业则糟糕到只能勉强维持到高中毕业。

△广江在 2010 年为庆祝前辈偶像伊藤明弘的长篇连载『GEOBREEDERS』第 16 卷及旧作『TAKE THE B STUDIO』新装版同时上市而创作的应援海报

一个人也能玩得转的少年爱好不外乎动漫、游戏和军事，关于这一点童年时代也没有什么玩伴的笔者可谓感同身受，男孩与生俱来却无处发泄的暴力倾向全部被倾注到了射击游戏和对军事知识的喜爱上，暴力的因子植根于广江的内心深处，加剧了他乖戾的性格。广江后来曾半开玩笑地说如果有朝一日他当上一国的元首，那么其施行的百分百肯定是“顺我者昌逆我者亡”的恐怖政治。无处发泄的精力裹挟着青春期的躁动，让半大的广江开始有所行动。15 岁那个初二升初三的暑假，在没有任何朋友同行的情况下，广江买了一张电车票只身杀向



△『黑礁』动画第三季的关键配角法比奥拉，此为 OVA 第四话蓝光限定版的封面绘



▲娘化的加勒比海盗，使用的是17世纪奇特的剑铳

东京参加了他人生中的第一回“圣战”，在后来近30年的岁月里，Comic Market成为广江体内无法撼动的心灵支柱之一，他收集同人志的习惯便是从15岁开始养成的，迄今为止据说已经积攒了超过6000本同人志，数量之巨令人咋舌！可是闷在家里看同人本打游戏还是无法充分消耗他旺盛的精力，于是升入高中后广江开始出没于老家附近的游戏机厅，除了玩他拿手的射击游戏，有时也跟不认识的家伙一同切上几盘格斗游戏，日后聊起喜爱的游戏角色时，广江脱口而出便是“春丽”、“娜可露露”，可见其当年也是同道中人。80年代末的日本游戏机厅文化如日中天，在那种场所里是真的能交到朋友的，途径不外乎是切磋游戏，或者在留言簿上交换联系方式，通过这种方式交到的朋友大都还不是坏人，这恐怕是自幼受父母严加管束的天朝孩子们无法理解的。然而日本的游戏机厅就是如此的神奇，有人通过留言簿找到了交流画技的笔友，更有人通过切磋游戏的“狐朋狗友”找到了工作。这人不是别个，正是广江礼威。

学习不行，又经常出没于社会场所的家伙我们常常谓之以“混混”，身为“混混”的广江礼威当然不可能再去参加哪门子的高考，可他也不想随便找份工作糊口，尽管当时正值日本泡沫经济巅峰时期，找工作如砍瓜切菜般轻而易举。广江不想轻易就职归根结底是因为他还怀揣着成为漫画家的梦想，不过有意思的是他的漫画家梦并非始于对某一位漫画家的疯狂崇拜，而是起因于他对三位作家的热爱，三人分别是两位英国小说家杰克·希金斯、加文·莱尔，以及日本小说家船户与一，遗憾的是此三人在国内的知名度都很低，译作屈指可数。这三位作家有一个共同点，那就是都擅长写冷硬冒险题材小说，两位行伍出身的英国小说家自不用说，土生土长的日本小说家船户与一可以说是上世纪日本最好的以海外为舞台的冒险小说家，他的代表作『山猫之夏』描写了一个外号“山猫”的日本冒险家只身深入巴西东北部的小城，周旋于当地两大世仇家族之间，凭借无与伦比的实力成就了个人野望的故事。广江对这部小说异常着迷，以致于直到几十年后的今天，他最想旅行的目的地仍是位于另一个半球的遥远的南美，而且他日后的漫画创作受船户与一的影响极深，不仅矢志不渝地以“冒险”为创作宗旨，也借机在他的成名作『黑礁』中运用了大量南美元素，也算借自己的画笔小圆了“南美梦”。另外据说『黑礁』男主角冈岛绿郎的名字来源于另一位日本著名冒险小说家景山民夫的一部以东南亚为舞台的作品『遥远的虎迹』中的男主角西绿郎，广江对东南亚的执着似乎并不亚于南美洲。不过这些都是后话。临近高中毕业关口广江礼威当务之急是决定自己未来的出路，就在此时游戏机厅认识的一位朋友向他伸出了援手，介绍其进入一家游戏公司打工。广江并不想做一个工薪族，而且对游戏的兴趣也不如对漫画创作那么浓郁，所以只待了一年左右就辞职不干了，恢复无业游民状态后广江给自己取了一个叫“Red Bear（红色小熊）”的不起眼笔名，以创作游戏相关的官方同人漫画为生，这种生活大约持续了半年左右。1992年，在他年满20岁时广江终于踏出了进军漫画家生涯的第一步——他的作品『翡翠峡奇谭』被漫画杂志『月刊Comic Comp』所录用并刊登，这意味着广江礼威正式商业出道了！

▲在南太平洋丛林中作战的美国大兵少女，背负的是M1卡宾枪

△身着纳粹冲锋队制服的少女，使用枪械为少见的博尔夏特手枪和老式的 M18 冲锋枪

1993 年，福兮祸兮的“翡翠峡奇谭”

good fortune or misfortune

好坏参半的运数伴随着广江礼威从业生涯的前几年。处女作『翡翠峡奇谭』几乎不费吹灰之力就在月刊杂志上出道成功，不能不说广江的运气好到了极点。一般情况下新人漫画家都要揣着自己的原稿给各家漫画杂志的新人奖投稿，祈求撞大运似的得到评审们的青睐大小混个奖项，至于作品能否刊登出来则要看杂志社方面的安排，而能否借此成功出道就完全视个人的造化了。20 岁的广江礼威并没有过硬的实力和人脉，居然就一举出道成功了，这难道不是迪士尼老爷附体了吗？



▲『翡翠峡奇谭』旧版漫画封面

那么被『月刊 Comic Comp』看中的『翡翠峡奇谭』究竟是一部怎样的神奇作品呢？漫画的舞台在墨西哥，时间是 20 世纪 30 年代，主角胁坂伊织以帝国大学考古研究助手的身份受军方委托，假借某南美公司调查员的身份访问墨西哥。胁坂在对一处阿兹特克古遗址进行考古发掘时无意间解除了一位古代女神库库鲁冈的封印，复活的女神拥有颠覆世界平衡的强大力量，从而引来了包括纳粹势力、日军特务、美国记者在内的各路“牛鬼蛇神”的追逐，胁坂守护着库库鲁冈与各方势力展开周旋，开始了纵横美洲大陆的大冒险。怎么样？是不是从以上介绍中看出了广江礼威身上的一些苗头？故事本质上是船户与一式的“一个日本人在美洲的大冒险”，不过掺杂进了广江喜爱的军事元素，尤其是带有强烈邪恶气质的纳粹组织和旧日本军人。在广江后来的作品如『黑礁』、『PHANTOM BULLET』中也有类似的邪恶角色登场，例如『黑礁』里使用着令人印象深刻的金色超长枪管鲁格手枪的新纳粹团体“白人社会主义团结党”行动队长，而广江日后在其画集『REIGHBORHOOD』中也收录了大量以旧日本军人为形象的插画作品。究其原因笔者暂时按下不表，留待下文分解，只不过广江的这种价值观取向在 90 年代初的日本年轻人中间却很有市场，这给了他攀上事业第一个高峰创造了良机。广江其实也在人设方面表现出了一些才能，『翡翠峡奇谭』的角色形象跨度非常巨大，女主角库库鲁冈是印第安式夸张扮相的红番，男主角胁坂伊织是一身“印第安纳琼斯”行头的日本探险家，接着粉墨登场的一群配角里还有身着帅气军服的纳粹党卫队上校，举手投足都散发着妖冶气质的马贼女当家，身材魁梧，刀枪不入的筋肉人造人等等，且不论人设的合理性，就冲着这猎奇度也值得一窥究竟，实在无法相信这只是一部区区两卷的短篇漫画。

当然广江并非出于主观意志把自己的处女作以两卷的篇幅完结，而完全是出于无奈。福兮祸所依，广江的菜鸟好运气持续了大约一年半的时间就因某个事件戛然而止。这一牵连甚广的事件导致了『月刊 Comic Comp』突然于 1994 年夏天停刊，而且停刊并不在计划内所以没能为杂志上连载中的作品找到各自的出路，只有极少数作品被移籍到了其他杂志上继续连载，包括『翡翠峡奇谭』在内的绝大部分作品则直接宣告腰斩，广江的处女作就这样不明不白地画上了句点。

这个曾经轰动业界的事件就是“角川御家骚动”。现在出版界的航母级大手企业角川书店最早可以追溯到 1945 年，由学者、俳人角川源义创设。角川源义有两个儿子，长男角川春树和次男角川历彦，其中长男春树继承了乃父的文学造诣，年轻时就是个小有名气的俳人，故深得父亲喜爱，所以在 1975 年角川源义去世后

顺理成章地接任角川书店社长一职。不过角川春树最大的兴趣并非文学，而是电影，由他一手创建的角川映画在日本电影界刮起了猛烈的革新之风，同时借助向电影界多元化发展的势头，角川书店之后也陆续涉足二次元各领域，在80年代末创刊了大量漫画、游戏类杂志和轻小说文库，『月刊 Comic Comp』就是其中之一，可以说角川集团能有现在业界龙头老大的地位，其基础就是在角川春树的任上打下的。然而这位角川家的大公子除了商业头脑十分超前以外，生活作风也非常放荡不羁。角川春树的经营理念，与信奉稳扎稳打的人生哲学，时任角川书店副社长的弟弟角川历彦历来相左，到了90年代初随着泡沫经济加速破灭，日本电影业陷入不景气，角川春树的经营策略出现了明显的破绽，其在公司内的个人威信也因为他的刚愎自用而受到损害，弟弟角川历彦趁势在1992年发动"政变"将哥哥赶下台，接管了角川书店的经营权。受此打击，角川春树一蹶不振，1993年更因为吸毒东窗事发而遭到警方逮捕，彻底退出了角川书店的决策层。但角川春树毕竟经营公司多年，在中层和基层员工中有大量支持者，靠玩手段上台的角川历彦入主后做的第一件事就是打压一批春树派的死忠员工，而后者则通过集体辞职的方式给予回应，于是一大批角川书店旗下的出版物受到牵连，在很短的时间内纷纷关停。神仙打架，百姓遭殃。失去了靠山的广江礼威就这样在"角川御家骚动"中成为了受害者。

1994年，要让情怀落地 必先填饱肚皮

that's hiroe style

『月刊 Comic Comp』休刊后，广江一时半会还没有从『翡翠峡奇谭』腰斩的打击中缓过神来，对于自己的处女作漫画家总是秉持着一份执着之情，广江当然也不例外，所以至今他都不愿意公开宣布『翡翠峡奇谭』已经"完结"。在广江走红后小学馆从角川书店买来『翡翠峡奇谭』的版权，出过一个新装版，不过广江的执着也仅仅体现在重新绘制了漫画的封面罢了，



▲街机/家用机格斗游戏『BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT』女主角Noel的应援插画



▲为C61大会绘制的"森林保护公益募资"的宣传海报，未正式发布

『翡翠峡奇谭』终究是没能再连载下去。对于新人来说，生计永远是领先于理想的，要让情怀落地，必先填饱肚皮。不得已广江暂时退回到出道以前的状态，重新启用"红色小熊"的笔名画起了同人志，这次他打定决心以同人社团的身份重回 Comiket，号称坐拥6000册小黄书的广江·茵蒂克丝·礼威竟然这么晚才开始本格同人创作也让笔者吃惊不小，不过所谓厚积而薄发，广江的社团 TEX-MEX（意为墨西哥风的美国德州料理）此后十几年的生猛表现倒是完全对得起他在同人圈的资历。

广江刚赋闲那会对转型专职同人作家还有点不适应，显得有那么点畏手畏脚，一开始只是以个人名义参与了圈内朋友的合同本创作，我们可以在一个叫"钢铁观音"的创作组合中看到他的身影，合作者中还有诸如田中久仁彦这样的实力派人物，这个组合在推出了5本『钢铁观音』系列后宣告解散，其间广江终于开始独立尝试制作同人本，不过合作出本的模式贯穿了广江同人生涯的前十年。他的"墨西哥风味料理"的前几本出道作因为年代久远已不可考，目前可以查阅到的第一本同人志是1995年8月在C48上发表的原创本『К Р А С Н Ы И Р А С С В Е Т』，标题用的是俄语，意思是"克

拉斯内的黎明”。克拉斯内是现在乌克兰境内的一座小城，1812年法兰西皇帝拿破仑率领从莫斯科败退下来的法军与俄军统帅库图佐夫在小城克拉斯内的冰天雪地中展开了一场血战。虽然笔者无法探知同人志的内容，但仅从其题材就足以推断出一些迄今为止都不太为广大读者们所知的信息。

首先广江礼威是一个骨子里的反美主义者，仅这一点可能就大大出乎很多读者的意料，因为『黑礁』的四位主角里有三个是美国人！然而广江也并非铁杆的德系份子，这应该又击碎了很多人对广江的看法，毕竟在他的作品中有太多的纳粹元素登场，怎么可能不亲德呢？广江既不是美系，又不完全亲德，其实只有一个解释，那就是广江是一个彻头彻尾的毛粉！广江画俄军题材的同人志并非心血来潮，这可以从他的笔名中窥得一二——红色小熊，红色代表共产主义，熊代表苏俄，这不是一目了然的毛粉是什么？笔者联想到前文中提到的广江的一次问答，当被问及成为国家元首后会施行怎样的政治方针时，广江脱口而出便是“恐怖政治”，他进而解释道虽然自己最喜爱的政体是民主政体，但也同样喜欢纳粹时代的德国和勃列日涅夫时代的苏联，前者是穷兵黩武的国家社会主义，后者简而言之就是以牺牲经济建设为代价将苏联发展成社会主义的超级军事大国，处处与美国针锋相对。他还直言最喜欢的军队和军服都是苏军而并非外界普遍认为的德军，当然他的No.1爱枪也只能是伟大的“卡拉什尼科夫”，而不是鲁格，更不会是M1或者伯莱塔。广江为什么会成为一个彻头彻尾的毛粉？这恐怕要从他出生的年代说起。



▲著名的StG44突击步枪，乃是世界上第一种投入量产和实战的突击步枪

▲手持MP28冲锋枪的纳粹少女团成员，这种古老的冲锋枪曾被旧日本海军陆战队所采纳



▲某未发表的正体不明的游戏的概念人设，借此可以一窥广江早年曾从事过的游戏人设工作的一些余韵

前文就提到过广江出生时的时代背景，60年代末70年代初日本如火如荼的学潮的本质就是反美情绪的宣泄，越南战争的失败成为美国在亚洲霸权的转折点，广江出生的1972年正是美国将冲绳归还给日本的那一年，日本在战后重新成为"正常国家"的道路上走出了重要的一步，多年来民间要求日本摆脱美国军事占领的呼声此起彼伏，广江这一代的孩子就是在这样的舆论氛围下长大的。70年代美国社会的主旋律是反思越战，弥漫着颓废的反战情绪，而此时的苏联却如日中天，在勃列日涅夫的领导下一跃成为世界上唯一能与美国抗衡的超级军事大国，仅从军事爱好者的角度上说，这一时期全世界范围内的毛粉数量急剧膨胀，再加上日本与苏联相邻，还有领土纠纷，日本媒体对苏联的军事发展高度敏感，也在其国内催生了一大批毛粉。连90后软妹上坂・斯米列诺娃尚且对毛子如此死忠，遑论有30年潜移默化历史的资深军迷广江礼威了。当然在日本，势力最庞大的永远是德系份子，其次是亲美派和旧日军派，毛粉只能算少数份子，这点完全可以从『少女与战车』的战车版图分布上能看出来，所以作为少数派的广江的个人倾向并不张扬，反而在他的商业作品中表现得十分含蓄。就以他的代表作『黑礁』为例，美国人和日本人固然是漫画的主角，但诸君能说说"黑礁"的世界里谁才是真正的主宰者吗？答案应该一目了然了吧。

从广江的一本同人志笔者推及到了他的价值观取向，以此阐明广江礼威是一个毛粉的事实。不过在整个90年代中，广江的同人创作并不完全围绕着军事题材进行，甚至可以说军事题材后来一度销声匿迹了。TEX-MEX的创作主线是格斗游戏同人和个别现象级的热门动画作品，这也是根据市场的需求而决定的。如果说80年代女性向同人作品的火爆靠的是『足球小将』『铠传』『圣斗士星矢』等一系列少年动画的热播所带动起的人气效应，那么90年代男性向同人作品的崛起有一大半的功劳要归于一批经典格斗游戏的风靡。格斗游戏堪称日本街机游戏的精粹，老一点的有80年代末出现的『街霸』系列和90年代初的『饿狼传说』和『侍魂』，新一点则有90年代后半期一跃成为世界第一格斗游戏的『拳皇』系列和以爆乳卖肉迅速上位的『死或生』系列，不夸张地说90年代的日本街头除了柏青哥玩家以外，数量最庞大的就属格斗游戏玩家了。自称大爱春丽、娜可露露的广江礼威自然不可能不赶这趟时髦，他笔下比较有代表性的作品例如C54的街霸本『GROUND ZERO』和C56的死或生本『LIVE AND LET DIE』，后者的重要性与其说是画了一本大热题材的同人志以迎合读者口味，扩大受众群，还不如说为后人研究广江礼威早期作品提供了最佳的范本。如果想了解『黑礁』女主角莱薇最初的人设版本未必需要求购广江的画集，看一看『LIVE AND LET DIE』封面上的あやね就能了解一二。咦？确定没有搞错吗？彪悍的莱薇大姐头跟高冷的16岁性感小天使あやね除了敏捷的身手和劲爆的身材以外有何共同点可言？当然有，あやね可是外冷内热的典型，骨子里温柔着呢，而广江在塑造莱薇这个角色时也并非一开始就走冷硬路线，事实上越是早期的莱薇的表情越是甜美可人，莱薇2001年初初登小学馆杂志的『SUNDAY GX』时活脱脱就是一个眉清目秀、活泼动人的元气小女孩形象，跟后期杀人不眨眼的暗黑女魔头实在相



▲原创同人插画，作风貌似借鉴了新锐插画家ふゆの春秋，走潮流女子高生与枪械结合的路线



▲戴眼罩的双马尾少女，手执两柄意大利产手枪，分别为左手的伯莱塔98 ELITE II和同系列的98 COMBAT COMBO

去甚远。要说画风上变化最大的地方在哪，当属眼睛的画法，广江其实只是略施小计，调整了角色上眼睑的高度就一下子改变了角色的气质，简言之后期的莱薇耷拉着半截眼皮不怀好意地用死鱼眼瞪人的样子简直邪气度满点，让人不寒而栗。而一旦莱薇眼睛完全睁开，再配合微微上翘的嘴角却能给人以大家闺秀般的妩媚感，不信可以去看广江 C83 的同人志『R of Blacklagoon.』，里面就有架空设定下莱薇卸妆以后的样子，完全是一副落落大方的闺秀做派。仅从这么一个细节就足可以看出广江礼威在人设方面的实力。他并不是一个天赋很强的漫画家，处女作『翡翠峡奇谭』远谈不上惊艳，反而因为受各种作品影响太多而显得杂乱无章。后来开始从事同人创作时其最初的宗旨也是迎合读者的喜好来设定画风，包括『LIVE AND LET DIE』和同时期几本『To Heart』本也都是类似的产物，这种不安定的状态一直持续到了『黑礁』开始连载后，也就是在 2001 年已经摸爬滚打了近 8 年的广江才总算走上了正轨，可以说广江是在一部接一部的作品中慢慢摸索出人设的感觉的，笔者并不想用勤能补拙来形容广江的成长经历，必经在他身上还是能找到一些鬼才般的闪光点，不过因为底子差而加倍努力的过程则是毋庸置疑的。近年来屡次传出广江礼威因身体状况不佳而暂停漫画连载的消息，笔者相信广江并不是在借口逃避工作，因为早在 2006 年『黑礁』如日中天时他就已经在访谈中透露过自己健康状况不佳的事实，据说是多年来拼得太凶透支了身体，眼下年仅 42 岁的广江老师已经淡出杂志一线连载阵容两年多了，与十年前的意气风发相比，广江礼威的现状不能不令人深感遗憾和惋惜。


△冒牌修女艾达在『黑礁』中并不是一等一强悍的人物，而是常常与莱薇一同扮演活跃气氛的角色，多少可以看出广江对美国人的定位


△法比奥拉的出现某种程度上预示着广江人设灵感的枯竭

1998 年，从混沌中孕育出新的混沌

new chaos born of chaos

仅靠画同人志糊口的困窘岁月大约持续了两年多，命运女神终于再度垂青于广江礼威，这一次她是以漫画杂志『月刊 Comic Dragon』责编的形象出现在了广江的面前。这本漫画杂志发足于富士见书房的『Dragon Magazine』，众所周知富士见书房是角川书店的旗下出版社，这次找到广江多少含有些为几年前不厚道的做法赔罪的意味，不过广江还是斗志满满地接下了开新连载的邀请，倒不仅仅是因为有了口饭吃，而是他发现他非常喜欢的一位前辈漫画家，那个有“日本第一弹壳”美誉的伊藤明弘老师也在『Comic Dragon』上画连载，能跟自己的偶像在同一个平台上施展技艺是很多漫画家毕生的梦想。1998 年 12 月号上，正式刊登了广江的新作『SHOOK UP!』，巧合的是同一期杂志上还出现了大暮维人的名字，这位大神的短篇漫画『火魅子传 恋解』也开始连载，并且与『SHOOK UP!』一同在次年的 5 月号上宣布完结。这两位大神都是微胖圆脸外加眼镜和猎帽的造型，颇有几分相似，不过广江和大暮倒是没有什么私人交情，这仅是一个巧合罢了。『SHOOK UP!』一卷完结，算是广江阔别一线两年多后的热身作品，内容其实也很简单，是一部以暴力和轻色情为卖点的青年动作漫画。两位高中生在一座阴森大宅中邂逅了某个疯狂科学家的女儿——一个拥有百兽变身能力的生化兵器少女玛利亚，玛利亚的出现在校园中引起了大骚动，于是充满了暴力斗殴和搞笑吐槽的生活便由此


△三个美国佬与一个日本人组成的诡异主角阵

开始了……这部作品最后以超展开加腰斩的方式收场，从结果上说并不算成功，广江的主要问题出在飘忽不定的风格上，简单地说他并不清楚要画一部怎样的作品，而是任凭自己的兴趣在漫画中暴走，如果说当年是因为读了船户与一的『山猫之夏』就突然动了画『翡翠峡奇谭』的念头，那么『SHOOK UP!』的灵感便是来源于另一位搞笑漫画家いましろたかし，然而广江又不能把搞笑路线坚持到底，中间玩起了校园暴力，最后三分之一又突然笔锋一转把美国特种部队加了进来改成了枪战漫画，号称第二女主角的新角色也没有一点防备地登场，场面简直乱成了一锅粥……『SHOOK UP!』被腰斩广江并没有异议，这部漫画实在糟糕透顶，相比之下还是『翡翠峡奇谭』读起来有趣得多，不过要让广江认怂也不是件容易的事，几年后他的『黑礁』连载走上了正轨，他竟然妄想让『SHOOK UP!』"诈尸"，借『黑礁』的预告栏画过一个小短篇，但这种自尊心的无谓挣扎跟『翡翠峡奇谭』新装版一样都是不可能有结果的。

『翡翠峡奇谭』并不是广江混沌创作生涯的开始，『SHOOK UP!』才是。在 90 年代末的这几年里，广江画了不少同人本，本质上是个闲人的他也抽空看了很多小说、漫画和电影，创作的灵感是一个接一个地在脑中闪现，但要将它们分门别类加以筛选，并一一落实显然不是桩轻松的差事，就拿他最喜欢的几部作品来说，斯蒂芬·金的『闪灵』是恐怖惊悚题材，昆丁·塔伦蒂诺的『低俗小说』是 B 级黑帮片，『野鹅敢死队』是战争片，『山猫之夏』是冒险小说，伊藤明弘的代表作清一色是枪战动作漫画，而平野耕太的『皇家国教骑士团』则是血淋淋的吸血鬼暴力题材，要全部揉进一部漫画里的话简直成了"魔女的大锅"，混沌的深渊了。然而，谁曾想就是从这漆黑的混沌当中孕育出了新的混沌！这究极的混沌之物就是『黑礁』。

其实从 1998 年的『SHOOK UP!』过渡到 2001 年的『黑礁』的这两年多里还诞生过一部被广江忠实拥趸们称之为"幻之作品"的漫画『PHANTOM BULLET』。以"幽灵子弹"为名的这部漫画没有出过单行本，它最早刊登于『Comic GUM』2000 年的 3 月号上，连载了 4 期便宣告完结，是一部典型的小品作。广江成名后『PHANTOM BULLET』又被小学馆买下，重新刊登于『月刊 SUNDAY GX』2003 年 8 月号的别册上，后来还收录进了广江的初画集『Barrage』，也并非很难找的谜样作品。看过的人都众口一词地认为这是一部很"平野耕太式"的作品，甚至很多分镜可以说是『皇家国教骑士团』的翻版，广江自己却说是从克苏鲁神话和惊悚电影里得到的灵感，所以画了这么一个受纳粹迫害的波兰少女借助"混沌之

△莱薇或狂野、或妩媚的形象全在于广江对其眼神的描绘

书”的力量展开复仇的血腥故事。其实从事后诸葛亮的角度来看，『PHANTOM BULLET』存在的意义远比粉丝们口口相传的“幻之作品”要来得深远。广江曾坦言当时自己正陷入创作的低潮期，“对漫画失去了兴趣”，『PHANTOM BULLET』是抱着死马当活马医的心态创作的实验性漫画，广江摒除了很多杂念，或者应该说是过剩的表现欲，把漫画题材局限于一个很窄的范围内，篇幅也受到了控制，在这样一个局促的舞台上广江用画笔表演了一出酣畅淋漓的枪战动作戏。虽然作品有“借鉴”平野耕太之嫌，但漫画本身的表现力是实实在在的有了很大的提升，分镜设计得干净利落，氛围营造得极有压迫感，画风成熟了不少，画面也相当有魄力。然而这些都还是其次，最重要的是广江总算是习得了把控故事节奏和篇幅的能力。『PHANTOM BULLET』分 4 话共 90 页，大约相当于一部单行本 2/5 的厚度，能用这点篇幅把一个故事讲好意味着广江已经初步掌握了制作单元剧的技巧，如果适当扩充篇幅，那么用一本到两本单行本来讲完一个故事应该是相当完美的节奏，用若干个单元剧短篇合起来就成为一部中等篇幅的连载。原来连载并不是那么难做到嘛！或许在画出『PHANTOM BULLET』后广江也曾这么抒发胸臆。不过实际上要画出一部篇幅适当、品质上乘、人气稳定，简言之一句话就是不会被“腰斩”的作品还有一个大前提，那就是需要一个过硬的世界观设定。

2001 年，有一种“暴力哲学”叫广江礼威

hiroe 's violence philosophy

2001 年 2 月号的『月刊 SUNDAY GX』上迎来了一部叫『BLACK LAGOON』的短篇“读切”漫画（一次性完结的试连载，读者反响良好的话会发展成正式连载，此乃漫画杂志惯用的一种推新作的手段），作品的反响热烈因此在同年的 4 月号上就正式升格为连载，这便是后来以『黑礁』之名而广为人知的广江礼威代表作的发端。说起广江突然放弃角川系杂志而转投小学馆，不得不提的是他的担当编辑，笔者曾在『浅谈『月刊 SUNDAY GX』三大枪战漫画』一文中介绍过这位小学馆不具名的风云人物，『SUNDAY GX』能有当年的辉煌，齐聚三大枪火漫画于一身完全靠的就是这位编辑的穿针引线，他同时担任了伊藤明弘、广江礼威和高桥庆太郎三代漫画家的责编，一手奠定了刊物的基调，至今

△『月刊 SUNADY GX』2012 年 1 月号上刊登的海报，一年后广江短暂“复活”画完了“The Wired Red Wild Card 篇”

人们提到『SUNDAY GX』还仍会对这些枪火漫画津津乐道，尽管当年的三大作品里已经有一部完结，两部被坑……这位谜之责编当年在读了『PHANTOM BULLET』后就一直在想方设法将广江挖到旗下，而因为有偶像伊藤明弘这块“大磁石”作为诱饵，广江与小学馆的联姻也并未经历什么波折。在这位责编的指导和帮助下，技艺已经日臻成熟的广江又逐步摸索出了构建世界观的诀窍，一言以蔽之就是善用自己知识面的长处，并解放想象力的枷锁。

因为笔者以前曾撰文重点评点过『黑礁』，所以在此就不再老生常谈了。笔者曾借昆丁和吴宇森的招牌评语“暴力美学”来称赞『黑礁』的世界观，现在看来有必要稍微修正一下，称之为“暴力哲学”更贴切一些。『黑礁』是连接着广江的人生观的特别作品，要读懂『黑礁』的哲学，就先要了解广江的人生观。



△『黑礁』动画第三季 OVA 第三话蓝光初回限定版的封面绘



△用死鱼眼瞪人的莱薇让人不寒而栗，与早期青春活泼的画风可谓天壤之别

△张大哥的形象众所周知是源自于影帝周润发，不过广江并非伊藤明弘那样的资深港片迷，张大哥一角的出现更多是为了讨好读者

为什么舞台是一座叫路南浦的泰国港口小城？那是因为漫画的大背景是越战结束后东南亚的混沌格局，根据广江的思路，美国撤军后南越很快陷入孤立无援的绝境，南越政权灭亡后一大批前南越军人逃到了邻近的泰国，在氛围与同属法国殖民地的南越极为相似的路南浦落脚，揭开了其作为全世界法外者天堂的序幕，漫画中恶棍们喜爱光顾的酒馆“YELLOW FLAG”就是由前南越败军所经营的。另一方面越战结束后一些开小差的美国大兵选择留在东南亚生活，其中就有漫画主角达奇这样借助从军时的人脉关系搞到了一条 PT 鱼雷艇，利用老于世故的生存哲学干起非法勾当的冒险家。可以说是越南战争催生了路南浦这个虚构的犯罪天堂和这群虚构的恶棍，而在现实中又可以轻而易举地为这些人这些事找到原型，漫画中使用的各种捏他实际上大都很有来头。文初提到广江对于自己出生年代所怀有的强烈意识最终完全体现在了他的代表作里，而正是出于对美国所抱有的那种交织着恨意、轻蔑和恐惧的复杂感情，广江才刻意设计了三个美国人主角：少年犯出身的带有华裔血统的莱薇、抛弃了祖国并以犯罪勾当为营生的黑人大汉达奇、因为聪明才智和无可救药的天真而得罪了黑白两道从而踏上亡命之路的犹太系白人小伙贝尼，这三人尽管出身不同但其共同点就是在以 WASP（新教徒系盎格鲁撒克逊裔美国人）为绝对主流的美国社会中都属于弱势群体的非主流。洛克曾在剧中讲过一个“换一个灯泡需要多少波兰人”的笑话，其出处就是美国经典笑话“换一个灯泡需要多少 WASP”，答案是三个人，两个人调酒，一个人去叫电工，借此嘲讽 WASP 群体爱喝酒且厌恶体力劳动。这些被美国主流社会放逐的非主流“恶棍”们流落到了路南浦，在他们的故事中还遇到过形形色色或丑恶或愚蠢的美国人，比如虚张声势却不堪一击的新纳


△『黑礁』各单元登场配角的群像，完全迥异角色形象直观体现出了广江人设方面的功力

痞分子、呆头呆脑目空一切的南部黑帮混混、
毒上耶稣基督背地里大卖军火毒品的无良修女、绝顶聪明却不学无术制造假币的印度裔大波妹、因为丑恶的政治阴谋外加刚愎自用而丢掉性命的美国特工……漫画中的美国人既是施暴者、受害者，有时也是旁观者，这就是广江对美国人展开肆无忌惮嘲讽和鞭挞的方式。但如果要问谁才是『黑礁』里真正的赢家，是路南浦罪恶天堂里恶棍食物链金字塔的最顶端，答案只有一个，那就是以“莫斯科旅馆”为代表的俄国黑手党势力。这些纪律严明却心狠手辣的俄国佬出身于勃列日涅夫时代盛极一时的苏联红海军里最精锐的陆战队，曾在阿富汗战争的枪林弹雨中出生入死血洒疆场，也曾在苏联解体后的满目疮痍中衣不蔽体食不果腹，最终他们掩埋好同伴的尸体，毅然踏上了路南浦的土地，并毫无悬念地很快成为了这里新的王者。从“莫斯科旅馆”在『黑礁』中那无可辩驳的绝对统治力就不难看出广江对毛子的爱是何等的深沉。

那么广江在『黑礁』里讲述的暴力哲学究竟是什么？一曰，大义名分。盗亦有道，江湖规矩就是黑道恶棍们的行为准则，越雷池一步必先遭到同伴的抛弃，进而被闻风而来的仇家大卸八块。黑道的世界就是一场生存战争，是战是和都需要师出有名，没有永远的敌人，亦没有永远的朋友，即便是赤裸裸的背叛也要用大义名分来加以粉饰。二曰，以暴制暴。虽然现实中雅人叔霸气的“十倍奉还”在真正的黑道眼中只是幼稚的放狠话，不过被打了就一定要打回去向来是黑道中人上道时不用教就自然学会的重要一课，其他恶棍可以用阴招陷“LAGOON商会”于险境，那么莱薇等人就必定要用暴力来讨回公道，这是通行于一切黑道世界里的哲学。三曰，仁义道德。出来混以一个“义”字当先，这在曾经风靡东南亚的黑道题材港片里从来都是最核心的价值观，“LAGOON 商会”为“莫斯科旅馆”卖命，俄国佬就以顺手铲除前者的仇家作为回报，而当关系亲近的三合会遭遇外敌袭击时，莱薇等人同样能挺身而出为张大哥两肋插刀，这就是黑道恶棍所讲的仁义，义气有时候比生命更重要。四曰，良知未泯。莱薇等人是恶棍但不是查尔斯·怀特曼式的无差别杀人狂，非但不会撕票已无价值的南美没落贵族小少爷，最后反而与以暴制暴的杀人女仆罗贝尔塔化干戈为玉帛，而当身后跟着一串仇家的印度大波妹杰妮走投无路时，贝尼等人也最终向她伸出了可贵的援助之手。其实在黑道的世界里，多一个朋友永远要好过多一个敌人。五曰，生财有道。当恶棍的目的就是为了赚钱，有时动用暴力是为了钱，但不牵涉到必得利益时是可以选择不使用暴力的，所谓“和气生财”，达奇常说“LAGOON 商会”是运输公司而不是杀手集团，说的就是这层意思。



▲罗贝尔塔和法比奥拉是风靡日本的女仆文化的衍生品

△广江不仅将莱薇刻画成为一个无敌的枪手，对其身材的描绘更是近乎于苛求，魔鬼般的线条和几乎完全没有疤痕的肉体，体现出广江式女主角一贯的完美性

这些哲学信条的源头并非出自广江，有些来自于香港电影、有些来自于昆汀·塔伦蒂诺、有些则来自于日本的极道文化。广江并不是一个思想家，他甚至算不上一个价值观健全的家伙，因为显然没有正常人会以暴君自诩。然而在『黑礁』诞生之前确实很少有漫画家以一个反美者的立场把自己代入到一个“见习恶棍”的身份中去创作一部枪战暴力题材的漫画，而且还是一部恶棍们各个出口成章，常常能对飙大段人生哲理的严肃取向的暴力漫画。『黑礁』因而获得了其唯一性，这是广江的高明之处。前文中也说过，像广江这样的价值观在日本一部分愤世嫉俗的年轻人中间意外的很有市场，从大环境上说，日本政府越是亲美就越招致很多年轻人的逆反心理，而最近十几年来普京的强硬形象博得了人们的好感，在北方四岛的问题上俄国以武力相要挟在一些日本人的眼中反而成为强者的印证，这简直就成了以一整个人群为单位的“斯德哥尔摩综合症”。没有这样的受众群体为基础，『黑礁』不可能以 10 卷的篇幅大卖 500 万本以上，500 万在青年漫画的分野中绝对算得上是天文数字了。



2009年，并不积极的外延与不期而至的结局

unenergetic social contact

广江是一个比较纯粹的漫画家，漫画以外的工作可谓屈指可数，但毕竟不是完全没有。最后作为余谈捎带介绍一下广江礼威在漫画以外的发展，他大部分的跨界工作都集中于从2000年到2009年的约十年间，2009年后便屡次因为健康原因停止工作，漫画以外的工作也日渐枯萎。

广江的第一部跨界作品是2000年若干不知名作品中的一部，这些作品跨度很大，而且资料不多不容易查考，大致有幻想题材的卡牌游戏『Ray Field』、网游『Demons linger』和『帝国』、邮件游戏『狗狼传承』这么几部，挂名都是主美，但作品知名度太低甚至都没有被收入广江的维基条目中。2001年他又参与创作了两部稍有名气的TRPG，一部是科幻军事题材的『扳机天堂』，另一部『特命转攻生』后来发展成为了系列作。所谓TRPG是一种上世纪流行一时的简易网游，可以简单将其理解为类似于『女王之刃』的桌面RPG游戏，但主要游戏方式是通过电子邮件，所以也叫邮件游戏（mail-game）。游戏的规则玩法倒是其次，重要的是广江以首席视觉设计





▲『PHANTOM』动画DVD第一卷初回预约特典绘

『黑礁』的成功是建立在自由松散的单元剧模式上的，世界观的自由度让广江可以游刃有余地果断加入各种重口味"调味料"来刺激读者的五感，时而是深藏于沉没潜艇中的纳粹遗产，时而是身着女仆装却刀枪不入的前哥伦比亚游击队杀手，时而在夜幕笼罩下罪恶都市的街头巷尾展开杀戮游戏，时而又转战光怪陆离的东京繁华街进行尔虞我诈的黑帮交易。广江终于找到了可以完全放纵自己暴走的想象力的表演舞台，而这一次观众们的波长也与表演者契合得天衣无缝。成功便来得如此的水到渠成。当然单元剧的模式也好，隐含说教意味的暴力哲学也罢，皆有其自身的局限性，因为单元的独立性而造成剧情主线的虚弱，千篇一律的暴力枪战引起的审美疲劳，再加上日渐枯竭的创作灵感和一年不如一年的体力，都是最终导致『黑礁』连载长时间搁浅的原因。不过这已经不在本文打算探讨的范围之内了。



△虚渊玄书写的『黑礁』小说版插绘

师的身份绘制了游戏的全部角色书，换言之就是画了全套人设，还兼画了助兴用的短篇漫画。现在可以从他的画集『Barrage』里看到这些十几年前的旧作。这些作品对广江日后的创作也产生过一些或明显或含蓄的影响，就比如『黑礁』里那个穿着艳丽旗袍挥舞着两柄大砍刀的申华的灵感就来源于『特命转攻生』里的角色“气功拳士”，但其中的大部分角色怎么看都像是从Galgame 和格斗游戏里“借鉴”过来的，既视感实在太强。

广江后来以曾以知名漫画家的身份接画过一些细碎的插画和平面设计类作品，不过迄今为止他最为重要的跨界作品还是非型月社的一系列应援插画莫属，作品的数量虽然不多，但鉴于型月社的号召力，画作的流传度要远高于他其他的插画作品。谈到广江与 TYPE-MOON 的缘分，他与型月掌门人奈须蘑菇还曾进行过一次闲聊式的访谈。奈须爆料自己从『翡翠峡奇谭』时代起就是广江的脑残粉（显然是随口编造的恭维话），广江则称赞了一番奈须缔造的『Fate』系列，表示其传奇活剧的题材很对自己这个冒险小说爱好者的胃口。奈须马上奉承道当得知广江老师画了 Fate 的同人本『Fate/ 試製四式同人』后激动地狂喜乱舞（狂喜乱舞是奈须的原话，笔者惊奇的是日语里真的有这个词）。访谈本身并没有什么营养，但好歹揭示了两者之间由来已久的暧昧关系，官方层面上，广江分别为『Fate/hollow ataraxia』的 FD、『Fate/stay night』动画 DVD 第 8 卷的附带小册子，以及『空之境界 矛盾螺旋』DVD 的内封绘制过三幅插画，这是为官方采纳的作品，其实还有少量未正式发表过的插画，加上一共三本 Fate 同人志的封面绘，后来也都一并收录进了画集『Barrage』。



△小说『命运石之门 无限远点的彦星』初回限定版附录绘



△『TYPE-MOON Fes.』官方小册子中收录的应援插画，也是广江 09 年病退以后创作的少数跨界作品

广江礼威坚持时间最久，作品最丰的跨界工作当属在著名模型月刊『HobbyJapan』上开设的插画专栏“REIGHBORHOOD!”，他从 2004 年 10 月号一直画到了 2009 年因身体原因而搁笔，与『黑礁』宣布休刊是同一时期。这个专栏专门供广江绘制由形形色色的军人和警察角色所持的各种世界名枪，广江对枪的痴爱并不亚于他在『SUNDAY GX』的同僚伊藤明弘和高桥庆太郎，自称家中收藏了至少 7 支步枪和 16 支手枪的仿真枪，平时是边玩枪边构思漫画，常常穿着套皮衣在工作室里陀枪拗造型，让助手们感到十分困扰……这批趣味十足的插画全部收录进了 2009 年的第二部同名画集『REIGHBORHOOD!』中，作为一个不算高产的漫画家，已经拥有了两本个人画集，这也是笔者在本期画师专栏中介绍广江的原因之一。广江的最后一部本格跨界作品是为自己的招牌作品『黑礁』的两本小说版绘制插画，小说的作者正是大名鼎鼎的虚渊玄。因为千丝万缕的联系，坊间对诸如“广江礼威 × 虚渊玄”、“广江礼威 × 奈须蘑菇”、“广江礼威 × 虚渊玄 × 奈须蘑菇”这样的跨界组合期待度满满，如果不把『黑礁』里某几个带有致敬意味的小配角和几张型月的插画计算在内的话，这备受期待的组合唯一称得上正统合作成果的也就只有这两卷『黑礁』的小说了，不得不说身为著名漫画家的广江的交游圈子实在是太狭窄了，有时候与其闷在房间里为捏他苦思冥想，倒不如接一两个跨界合作项目换换脑子，培养点灵感。但明显把自己投影到冈岛绿郎身上的广江就是个宁愿自己烦恼地死去活来，也不愿松口求人的闷骚汉。▲


钞票和情怀
一个都不能少
——奏响吧♪上低音号！
■文/安莲·月炎蓝 ■责编/白石 ■美编/塔里
Cash and Romanticism
Ni uno menos

要说京都动画是最近十年日本动画界最具代表性的公司之一，这应该没有争议，可很长一段时间里它留给高冷动画爱好者的印象也就是一群阿宅咆哮着高吼“萌え”。后来，京阿尼开始尝试改变，但局面也只是换成了一群腐女尖叫着大喊“萌え”，所以京黑的数量也是数一数二。和传统的树大招风遭人黑的情况不同，京黑的繁荣昌盛京都自己本身有甩不掉的锅，在人们以为这种情况起码还会再维持一段时间的时候，谁都没想到，今年这部看上去不起眼的『吹响！上低音号！』却噎到了包括笔者在内的一群京黑，所谓“京都式动画”，竟能通过石原立也 + 花田十辉这种让人毫不期待的组合撞出了点惊喜。



这次我们不喝茶

We don’ t have HTT this time

靠改编作扬名立万的京都动画这几年的决策逻辑经常令各种“动漫评论家”扼腕叹息，搞不懂京阿尼到底是想彻底拉下脸皮只要能讨好到宅男腐女、赚得到钱就怎样都好呢，还是真的想做有追求有良心的业界品质领头羊。曾几何时，言及京都必被怨念的『全金属狂潮 4』也许很快就不会再有人惦记了，毕竟群众喊了几年喊得嗓子都破了，京阿尼却像是特地为了和大家对着干一样，动画化了贺东招二搞着玩、几乎找不到动画化价值的『甘城光辉游乐园』。不过，这种贺东吃饱了没事干抠着脚写出来的小品作，换个公司就又是一部粪作预定的“轻改天王”有力人选，京阿尼却依然能靠着五十岁的 nice body、三只小畜生的卖萌和多样化的家妹选择把这部无聊的轻小说给盘活了。『甘城光辉游乐园』就如同『吹响！上低音号！』的前奏，拉开了京都自『冰菓』之后又一场难得在自身固定信徒圈子外拉好感的反击战。



京都动画或许不是多么有理想有自我要求的动画公司，但绝对是思路清楚知道什么活能接，什么活不该接的动画公司。在京阿尼刚公布要把名不见经传的小说『吹响！上低音号～欢迎来到北宇治高中吹奏乐部～』改编成动画的消息时，每个人都认为京阿尼这次要继『K-ON』之后再推“活着的意义 MK2”了，然而从人设来看这几个丫头作为喝茶片的主角横竖吸引力都不是很强，池田晶子的人设这次透着一股古早味，又由于校服颜色暗沉加上发色的搭配问题，人物看着特别的东南雅，唯一看上去比较有吸引力的姑娘还不是主要角色。不过毕竟制作方是京都动画，如果纯粹要以销量定胜负的话，它“不成功”的改编作只有一部『日常』，即使是口碑不佳的『境界的彼方』也诡异地通过成为微信表情的形式走出了宅圈。所以，即使『吹响！上低音号』(以下简称『京吹』)的这个开局无比乏味，让京都在自己最擅长的领域马失前蹄的可能性也是很小的。

就在一批人看了人设后就不想追片，另一批人等着看京都要怎么让这批角色通过卖萌把观众卖回来的时候，京阿尼却完全没按常理出牌。新招式加招牌必杀技的结合，一度击溃了众多京黑的防御墙，到了全片高潮的第八话时，就连不少京黑都开始跪倒高呼沃金不可战胜。

此次动画化能够产生如此良好效果，动画原作本身的特点是很重要的因素。这套不知道京阿尼的员工从哪里翻出来的原作『吹响！上



是青春剧 不是音乐动画

It' s youth drama, not music anime

和音乐有关的动画总是比较容易出彩，同时，难度也不小，尤其是吹奏部这样耗费人力的题材，能接下来是非常有勇气的行为。吹奏部一是人多，二是乐器多，合奏场面那么多学生每个人拿着不一样的乐器演奏，光想想该怎么画就是很要人命的事情，但京阿尼不但完成了任务，还把那么多学生都做出了自己的性格。比如担心被副顾问批评裙子太短，每次看见她就急忙把裙子往下拉的女孩子，比如参加社团活动时特别喜欢和小伙伴交头接耳的女孩子，这些就像是从现实中的学校里走出来的少女们的小细节，其实都是京阿尼追加出来的真实“青春感”。

低音号～欢迎来到北宇治高中吹奏乐部～』是宝岛社主办的日本爱情故事大赏系列作，2013年发售第一卷至今满打满算也就三卷，原作本身其实是比较普通的作品，文笔优美流畅，然而剧情展开比较小家子气，而且写得还是很容易在书店角落里积灰的题材。由于原作知名度太低，它刚动画化的时候，伸手党们不但很难找到资源，更加不会有“汉化”这种东西，可偏偏这样一部作品就真的被京阿尼“慧眼识英”了——动画化之后，『吹响！上低音号～欢迎来到北宇治高中吹奏乐部～』的第三卷一下成了高居畅销榜第一的大卖作品。

翻开原作，你会感叹到Staff的确是有眼光的，他们懂得什么样的小说才适合京都来做，或者说，由京都做才会出彩。不是每一本精彩的小说动画化后都能成功，也不是每一本平庸的小说都没有被动画化的价值。就和『甘城光辉游乐园』的萌只有京阿尼才有实力卖出这个效果是一个道理。『吹响！上低音号～欢迎来到北宇治高中吹奏乐部～』的原作者武田绫乃拥有非常典型的细腻女性笔触，非常擅长通过描写一些小动作、小细节、微表情来展现人物的内心活动，而京阿尼近年来最受好评的恰恰就是细致入微的演出表现。

众所周知，展现少女之“萌”一向是京阿尼的优势，在『K-ON』开了头之后，内八字罗圈腿滋养了一大批萌豚，也助长了“喝茶片”的繁荣昌盛，翻开芳文社此后的动画化作品列表，会觉得它简直快成了“废萌社”。在轻音五虎成为“强国源泉”之后，京都也开始有了走火入魔的趋势，几乎每一部新作都得塞几个专门用来“卖”的角色，为了“卖”的到位，“卖”得让观众大爷开心，过于刻意的过度演出也是常有的事，重点在于，『吹响！上低音号～欢迎来到北宇治高中吹奏乐部～』和京阿尼的相性刚好达到了最佳的“相辅相成”状态。武田绫乃笔下的角色没有一般轻小说女主角的矫揉造作感和人工填料的痕迹，她所描写的，是那种女孩子眼里所看见的女孩子的“可爱”。小说中有许多描写能让你光是看到文字就已经能脑补出分镜和演出效果，而角色本身的立体与多样化又能有效放慢京阿尼通过各种萌细节堆“萌系标准充气娃娃”的脚步。这一次，京阿尼在“萌”和“真实感”中找到了一个不错的平衡点，让角色以一种与一贯的“宅圈常识”不同的形式生动起来，难得的是，京都终于能做到在卖角色的同时，让观众们也能关注到“角色”以外的东西了。



这个故事真的是给你科普吹奏乐的吗？当然不是，它只是通过社团活动展示青春的故事。许多动画都打着青春剧的招牌，但真正能做得深，做得不流俗的少之又少。

『京吹』中主角所在的学校，以及“恶魔级”的吹奏乐高校都真的存在，而且据说离京都动画的公司还挺近。其中“水色恶魔”是现实中被称为“橘黄色恶魔”的京都橘高校管乐队，该管乐队拥有54年的历史，并且主打橘黄色演出服，是传统名校，这个管乐队的成员真的能边吹奏边蹦蹦跳跳。由于这只校管乐队很有名气，他们还被邀请过去迪士尼表演。本人之前找来相关演出视频看的时候，一方面的确钦佩日本的高中社团竟然能达到这样的水准，边演奏边跳舞气息却一点也不乱，可比这个更令人印象深刻的，是这群高中生在演奏时由内而外散发出的快乐以及明媚的笑容。当时不由得想起了『Slam Dunk』里的一句话，“我最辉煌的时刻，就是现在了”。管乐队的成员数量如此之多，之后真正踏上音乐道路的能有多少呢？能发展顺利不被淘汰的又有多少呢？能坚持到最后的又有多少呢？但是对于这份记忆，他们一定是百分之一百不会忘记。你可以很清楚地通过这表演成果想象到他们背后的练习有多辛苦，真正感染人的不是技巧，不是水平，而是这种青春的气氛。可能正是因为身边就有这样的例子存在，所以京都才能把『京吹』做得这么活灵活现。

抱着看喝茶片的心态来看本作的观众，很容易一上来就被片中社团里微妙的空气和暗涌的矛盾吓退。『京吹』的故事如果单纯用剧情梗概的形式来说，其实真的没什么太轰轰烈烈的地方——女主角黄前升入高中后因为性格原因半推半就地加入了吹奏部，结果发现自己面对的是一群投票说要以参赛为目标却依旧在练习时摸鱼的前辈，还有曾经令人不愉快的社团历史遗留传言，以及不知该如何面对的初中同社团成员高坂。

一个成熟的制作组去改编一部不怎么成熟的作品，往往能收获最好的效果。京阿尼这一次就按照自己的解读把故事的精彩度和角色丰满度都提升了不止一个量级。动画整整一季讲述的都是小说第一卷的故事，但是对比来看，小说的进度很赶，倒过来会让人有种动画的剧本才是原作，小说是改编作的错觉。动画基本保留了小说的全部情节，在这个基础上还渲染了新的冲突，谁能料到这次京阿尼的社团竟然流行撕逼？







或许不少人会觉得，学生过家家参加社团玩玩而已就好了，那么拼干什么呢？这类“现实”、“消极”一点也不“青春”不“正能量”的观念，看起来仅仅是会出现在观众吐槽栏的评论，却真的被明确地写在了作品中。动画的主角群体所在的就是一个这样的“娱乐”社团，不过新来的指导老师泷并不是什么麻辣鲜师，社团里也并没有十恶不赦的问题儿，更不存在什么站出来说段话煽动一下就能让大家流泪醒悟认真练习的超威能嘴炮，大家都只是普通人而已。

正是这种在现实生活中大家习以为常的“普通”问题，才让『京吹』又完成了一次以小搏大的表演。『京吹』的重点，用监督石原立也的话来说就是“人性”。因为大家都抱着社团活动开心就好的态度，所以让整个乐队的演奏水平惨不忍睹，认真练习又有实力的后辈却因为资历问题无法参加比赛，只能眼睁睁看着自己学校的乐队摆烂拿铜牌。虽然在国内对辈分的执着应该不如日本那样严苛，不过不好意思明着摆出就是纯粹要摸鱼的态度、无论如何也要说个冠冕堂皇的话当遮羞布这一点上，世界人民都是一样的。给自己定一个形式上的目标，搏得一个心理上的安慰，之后还是该咋样咋样。

形式上的鼓劲，形式上的努力，失败后形式上的难过，多年后也能偶然提起“其实我学生时代也会吹奏乐器哦”，只是为了社团活动开心而参加社团活动，即使多年后回忆起来也不会因为没拿到名次感到遗憾，不会难以忘怀准备比赛时起早贪黑练习的辛苦，更加不会记得宣布比赛结果时那种因为极度快乐或是极度不甘心而流下的眼泪……

动画也好，小说也好，一开始的情节都是主人公黄前所在的初中拿到无法晋级全国大赛的无用“金奖”时的小插曲。其它人都为了拿到金牌欢呼雀跃的时候，只有高坂不甘心地哭了，然后黄前问了一句，“你是真的觉得我们能参加全国大赛吗？”。为什么本作的序言恰恰写的是学校拿到“无用金”后高坂和黄前完全不同的反应呢？这段情节掀开的恰恰是黄前和高坂两人对乐器、对演奏的不同态度，这部动画里的女主角黄前不是带着别人跑的人，而是怀着懵懂被点拨，逐渐找到自己青春色彩的人。

之前以为京都会做喝茶片的人都错了，这一次『京吹』和以往那些喝茶片的共通点就只有百合营业这一条而已。

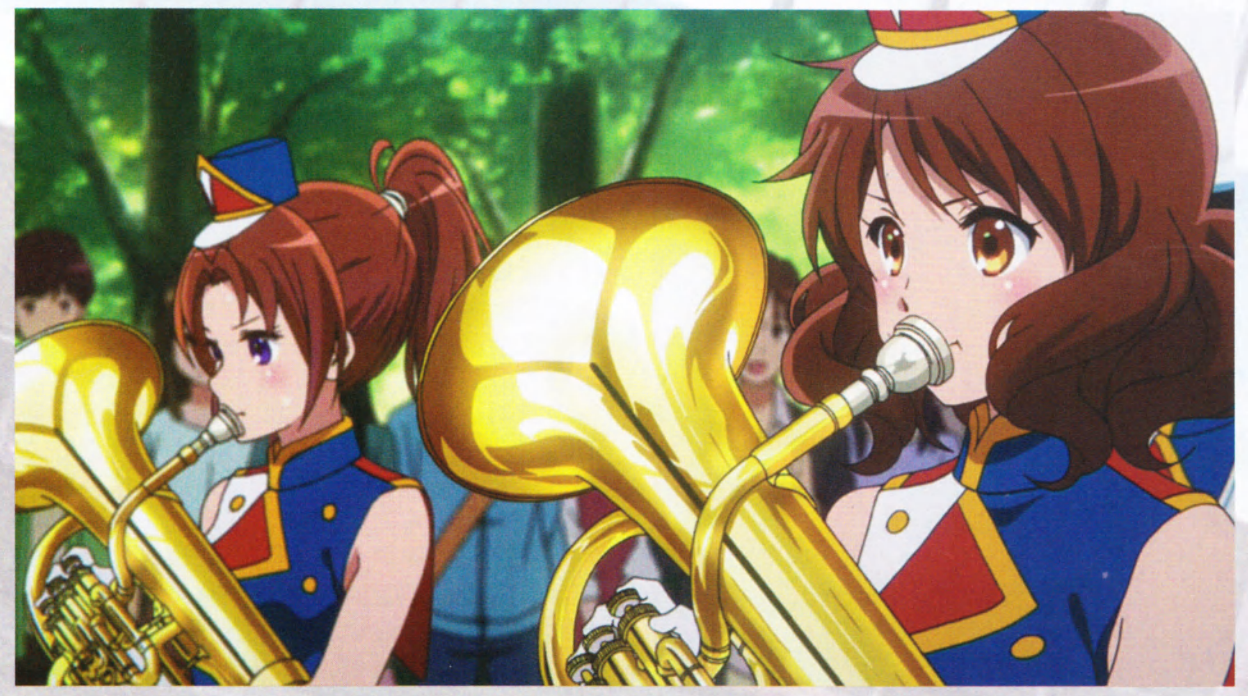
主角不再是用来讲故事的

heroine doesn' t tell a story

一直流传着这样一句话，主角是用来讲故事的，配角是用来被喜爱的，为了推进故事的发展，主人公的个性总会相对弱一些，魅力和独特的闪光点则会被分在各个配角身上，这点在『京吹』的原作表现的尤为明显，但京阿尼却在动画里改变了这一局面。

光看人设会被女主角黄前久美子吸引的人大概不到七成，但看了片之后对黄前完全没兴趣的人应该也不到七成。黄前久美子构成了这次『吹响！上低音号～』最核心趣味点之一，也是让京阿尼这次不那么京阿尼的关键角色。

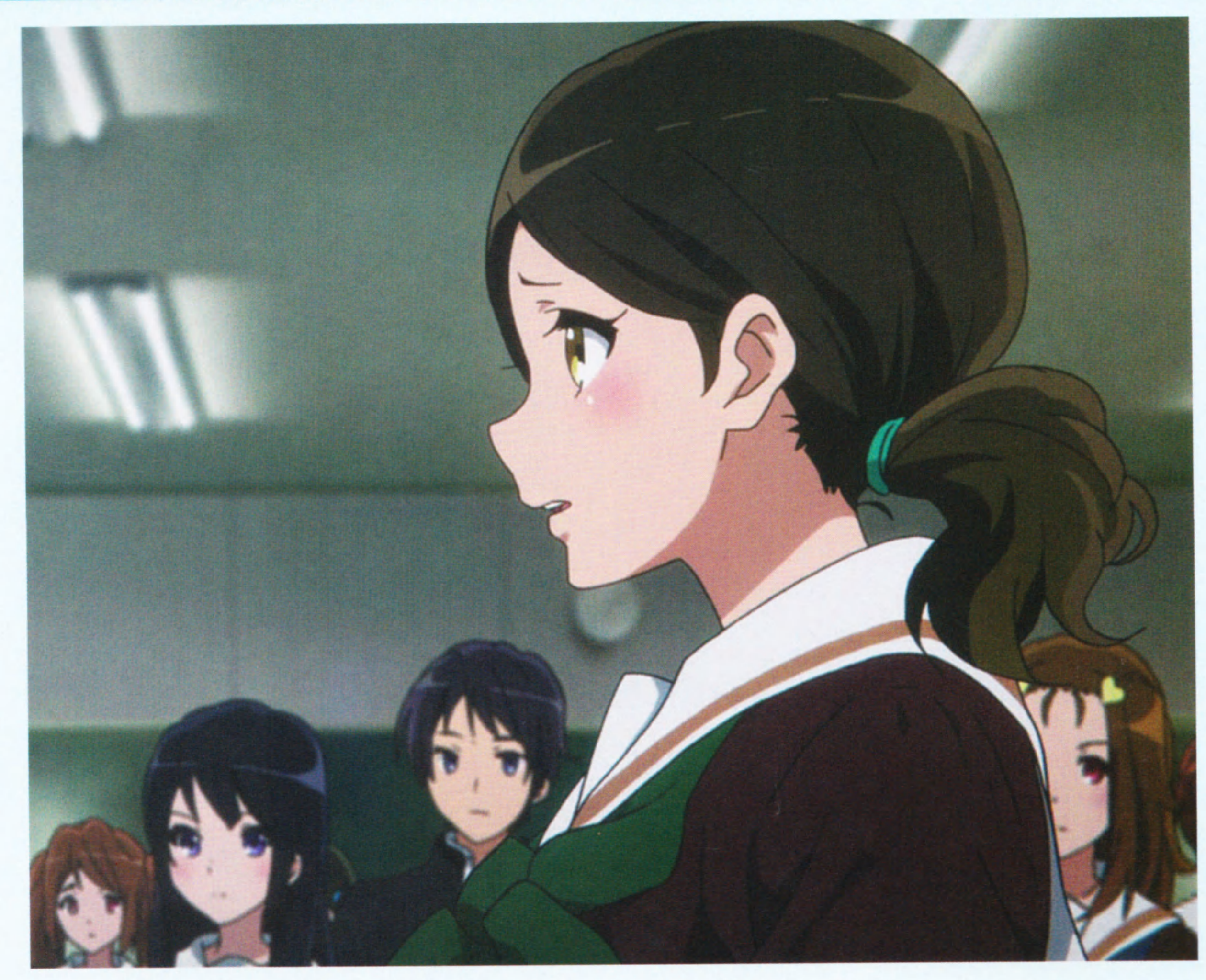
相较京阿尼先前创造的、始终占领业界领头地位的废萌领域标杆式角色而言，『吹响～上低音号』的女主角黄前毕竟是女性作者塑造出来的主人公，比一般 ACG 里的女性更接近真实女性的感觉。一反养豚片的女主角清一色正能量元气娘或是中枪笨蛋的设定，黄前久美子是一个略偏“down”式的角色，她身上没有什么萌属性的标签，没有什么太大特点，没有什么太大的追求，不怎么漂亮身材也不好，而且好像对什么都无所谓。一开始纯粹因为制服可爱才选了现在的高中，之后在新同学的怂恿下才碍于情面参加吹奏部，心里想尝试新乐器却又因为拉不下面子只好继续吹上低音号。黑泽朋世的出色演绎让这个看起来不怎么起眼，带点慵散气质，还有些随波逐流的女孩别具一格。黄前久美子并没有振兴吹奏部的远大理想，并没有对音乐的高度执着，并没有要达到什么高度的决心和勇气，也并没有什么惊人的才能，大部分时候她都只是一个看戏的观众，因过于害怕和在乎他人感受而畏首畏尾，将真正的自己藏在易相处、人畜无害的好孩子表象之下，对未来和自我也是一片迷茫。缠绕在原作小说中的黄前身上缺乏自我主见的旁观者气息一直都很重，第二卷时更是全程除了不停“采访”各个核心人物以外几乎什么都没做，但动画通过各种原创情节“改变”了黄前这个角色，让她从原来那个故事的见证者，变成一步步开始有

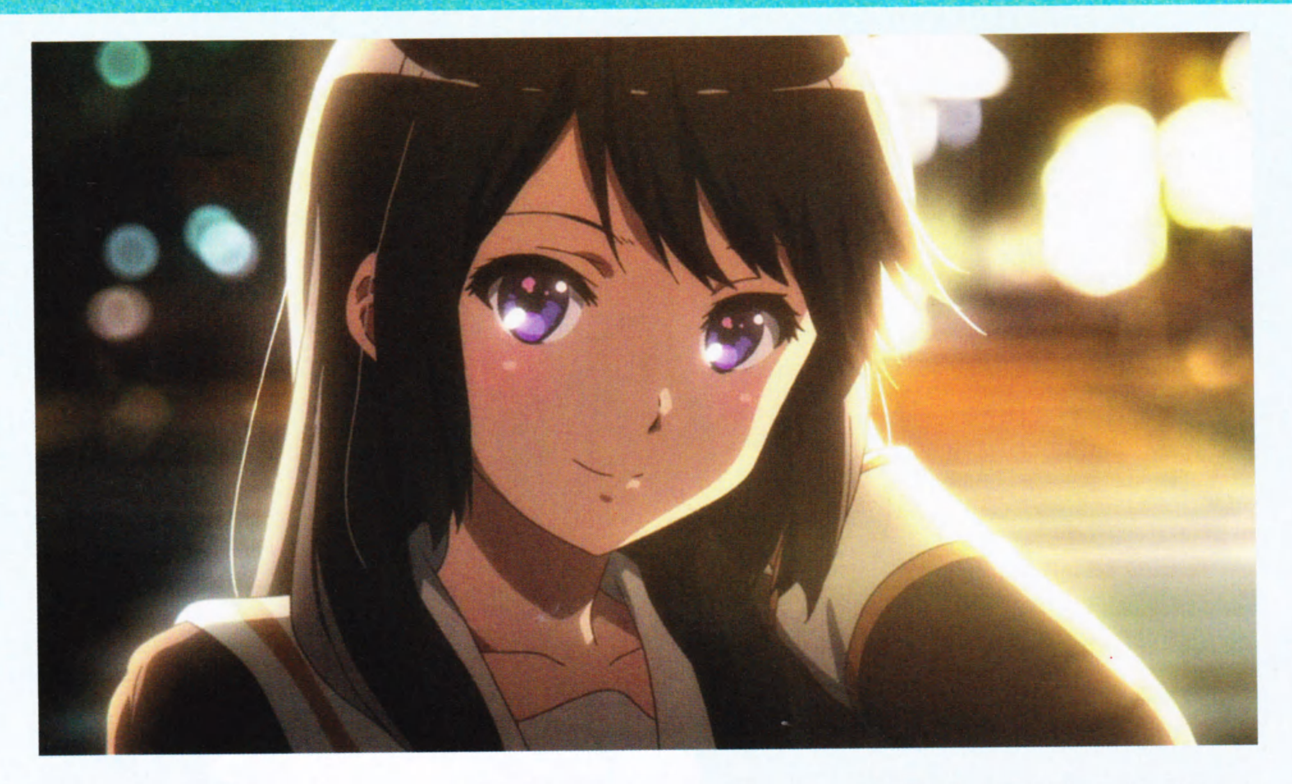


意识地寻找自己的吹奏理由以及前进目标的人。

动画第一话的内容其实在原作里的分量不过几页，光是进入社团与否，动画就增加了大量原创剧情。小说中黄前一入学就随大流直接跟着绿和叶月去社团报了名，之后绿误以为黄前要加入低音部而感到特别高兴，黄前不好意思说破才半推半就地继续选择吹低音号，整个过程看上去非常随意，并没有太大的冲突和起伏。动画里黄前则先是被拉去参观社团，之后对于加不加入的事情犹豫了几天，最后才重新决定参加。为什么最初绿和叶月问黄前是否参加时她回答的非常含糊，青梅竹马秀一问她是否参加时她想起了高坂后回答不参加，结果在教会叶月吹号嘴后她再一次改了主意呢？这就要先谈谈为什么动画前两话把黄前和高坂初中时留下的“小尾巴”当成开场最重要的“待解决事项”的原因。

原作中黄前和高坂进入高中后第一次正式互动就是两人阴差阳错一起去祭典的时候，但动画开头花了大量笔墨描写黄前因为初中时的失言，高中时重逢高坂后对她的在意，以及不知该如何重新交谈的困扰。乍一看，这一段剧情加的很夸张，黄前仅仅为了当初自己一句“你真的觉得我们能进全国大赛吗？”在新高中里看见高坂就像见了鬼一样，这未免显得太神经纤细了，似乎是一种典型矫情日式动画的思考模式。自然，这些情节也就被百合厨志得意满地当糖吞下了。初中说那句话的黄前其实带有





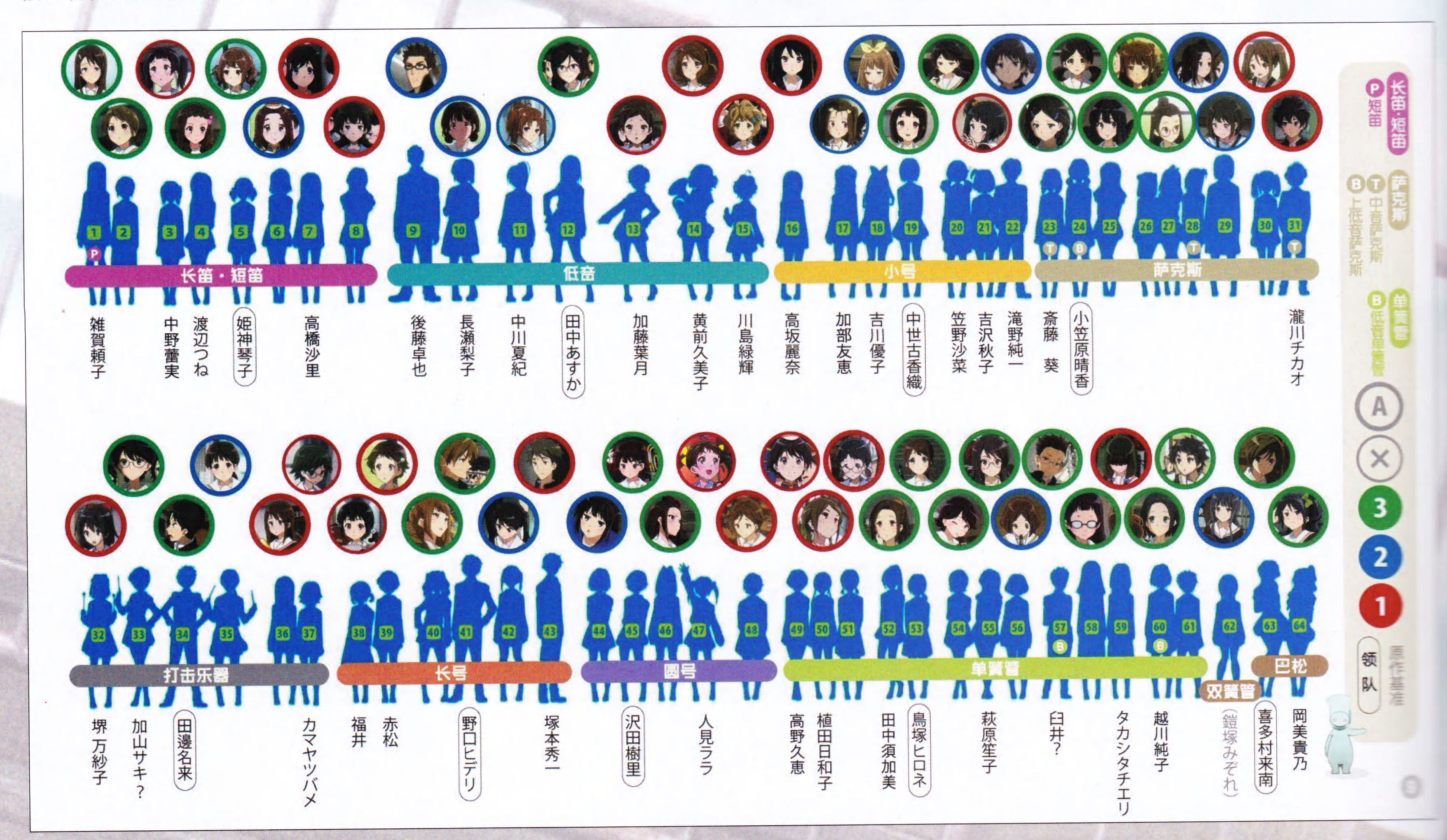
一种很普遍的常人思维，参加比赛拿到金奖不是已经很厉害了吗？为什么还会不满足呢？毕竟以全国大赛为目标的人还是很少的吧？所以她当时看见高坂的反应时说的那句“你真的觉得我们能参加全国大赛吗？”和叶月邀请她一起回家时她答的那句“你没有人一起回家吗？”一样，是单纯的条件反射。可之所以这件事能对她产生如此大的影响，并不是因为她愧疚于自己不小心说了实话伤害到了高坂，而是高坂之后说的“你难道不会不甘心吗？”“我不甘心，非常的不甘心。”对她造成的冲击。黄前其实本质上并不是对音乐抱着随便态度的人，新生入学时别人都一脸憧憬地看着吹奏乐队的表演，只有她苦着一张脸感叹水平太烂了，因而在参观社团之后，对于要不要参加这一点她没有直接回答，其实是因为她并看不上这个水准很次的社团。这一点可以看看小绿的态度，作为吹奏部豪强名校里出来的部员，小绿参观社团活动后先是也感慨了高中乐团的水平低，之后接着又说自己还是会加入社团，因为她喜欢音乐，对此黄前的反应是转移话题。之后再和秀一对话时，黄前想起高坂当时说“不甘心”时的表情，像是逃避似的选择了拒绝，她并不想面对自己真正的答案。直到她教会叶月吹号嘴时，回忆起当年自己学习乐器时的初心，找回了自己演奏乐器的乐趣，才重新决定加入吹奏部。黄前的选择其实和小绿的理由一样，只不过她经过了这么一段小波折才认识到自己的真正想法。

动画中黄前一路都是一个需要被人推着走的人，其实如高坂所说，黄前和她一样实际是内心冷淡不合群的人，只不过黄前选择了做表里不一的人来自我掩饰，高坂则选择一匹孤狼走到底。黄前自以为是个吊儿郎当的人，但对待音乐的态度却又始终是严肃认真的，但她自己不愿意直面这一点。第八话祭典的时候高坂拉着黄前爬山，看似是一场重要的百合劈情操情节，其实明示要付出痛苦的努力才能看到高处的风景这么一个浅显的道理。整部动画其实也正是目标明确清晰的高坂等人引路，拉着黄前一路往上爬，让她慢慢豁然开朗得过程。在老师决定对小号手的 solo 资格进行重新选拔的时候，动画增加了黄前让高坂不要放弃，并主动站起来为她鼓掌的情节，这一段的演出虽然非常刻意，但它的作用正是向观众展示动画中的黄前在高坂影响下的成长，这不单纯是黄前对高坂“爱的告白”的回应，而是对高坂传输给她的价值观的回应。作为女主角的黄前久美子，既是用来讲故事的，也是用来被喜爱的。

配角圈的群像剧

supporting characters' show

吹奏乐部看似角色多且杂，但主要推动并参与角色其实就是黄前、高坂、叶月、绿、副部长明日香、部长晴香、香织、夏纪、优子、秀一、葵和老师泷，角色的作用分工都很明确。动画一季里的几个主要大事件为参加 SunFes 表演前夕解决部员懒散不愿意认真练习的问题（夏纪线起点、“三香”线起点）、为参加比赛进行内部选拔（夏纪线）、成员不服 solo 选拔结果进行再选拔（香织线、优子线、泷线）以及最后的正式参加比赛。伴随这几个大事件还有几个作为辅助的小事件，如解决黄前与高坂的历史遗留问题（高坂线）、葵退部的问题（三香线）、三角恋问题（高坂线、秀一线）。“主角组”黄前、叶月、小绿则分别以目标模糊者、干劲满满的新人以及热情高涨的音乐爱好者这三种不同的心态带领观众参与这些事件。



小说三卷里每一卷都有一个核心角色，被动画化的第一卷核心就是高坂，但动画通过补白的方式，在丰满主角的同时，也让各个配角显得有料可挖，就连第一卷的隐藏人物双簧管妹，动画也细致地给她留了一些一闪而过的练习画面给有心人留下挖掘的空间。这里就简单总结一下动画对各个角色的加工。

夏纪线

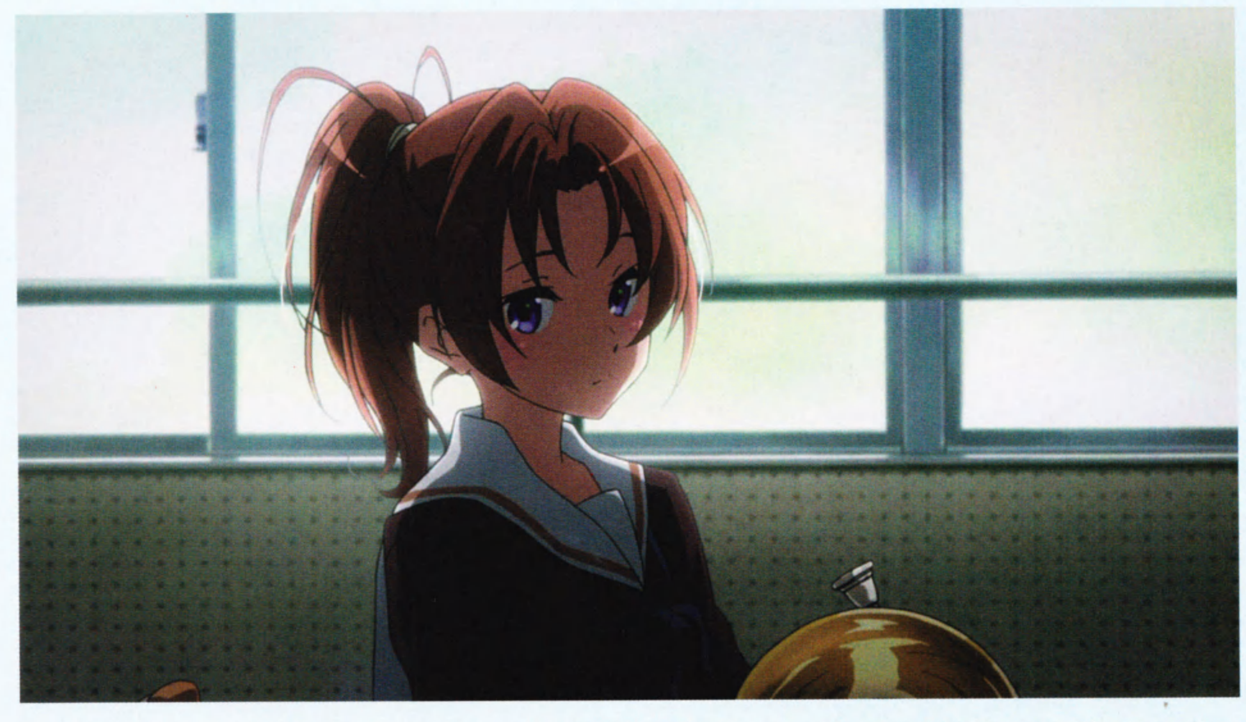
小说的一开始夏纪以一个比较活跃但有些懒散的前辈形象出现，选拔期间也并没有她努力练习的情节，小说中夏纪的最大作用在于落选后找黄前说的话。她对黄前进行去年社团里发生的事件大爆料，接着从现在社团的变化称赞泷懂得通过改变队内气氛来改变大家的练习态度。然而这两点中，去年社团的事件是为第二卷做铺垫，所以动画一笔略过并未很深入，第二点动画为了增加戏剧冲突弱化了泷的能力，因而自然，夏纪这个角色的定位发生了根本的变化。

动画对夏纪采用了典型"先抑后扬"的表现形式，小说里只是老师嘴里提到大家并不在认真练习，动画却通过黄前等人的视角更具体地强调部员里前辈们的练习态度之懒散。而夏纪就是以一个"偷懒代表"的身份出现，树完这个典型之后，动画又以她的改变、她的努力练习来表现部们风气的改变，让她成为高坂之外另一个给黄前带来冲击对她造成影响的角色。之后努力练习却落选又反而请黄前喝饮料开导她的部分，成功让夏纪这个角色的魅力被提升到了顶点，成为全书动画化后最出彩的角色之一。

"三香"线

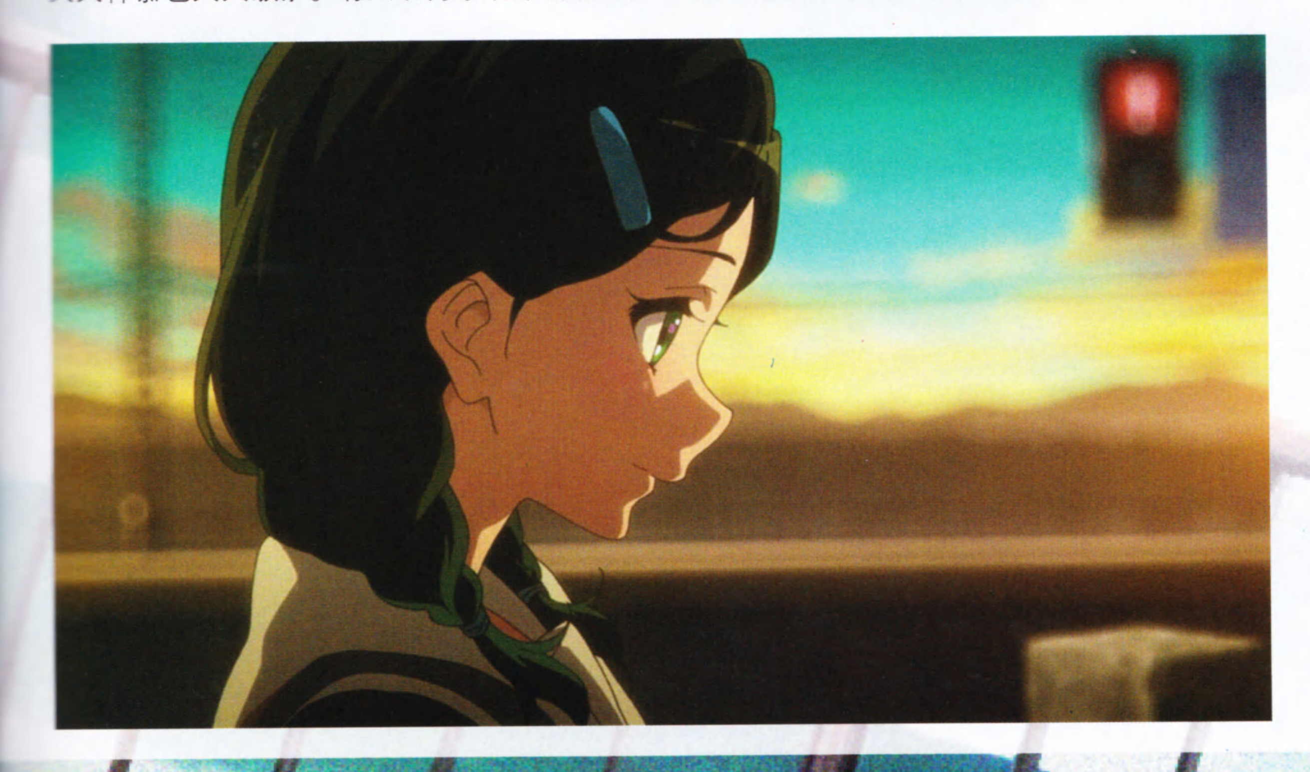
表面上看，"三香"线牵扯到去年大批新部员退部的事件、牵扯到葵退部的事件、牵扯到香织 solo 与否的事件，然而这三起事件背后指向的都是同一个核心人物，明日香。晴香作为部长却认为所有人都更听明日香的话，被当成部门女神的香织最渴望的却是明日香的认可，而明日香则是整个部门当之无愧的真・神。

小说里颇有种全世界都以明日香为核心的感觉，长得漂亮身材高智商又高，葵不得不退部专心学习，但明日香全身心投入于吹奏练习成绩却依然能名列前茅。这是个绝对的天才，人人仰慕也人人嫉妒。有人认为小说中的香织是"黑"的，因为她一面劝说优子不要给高坂难堪，一面又主动举手要求老师重新选拔。可如果你细细读完整部小说里香织和明日香的互动，就会明白小说里香织这么做的理由。香织的不甘心，是一种类似于"失宠"于明日香的不甘心、是不想让明日香觉得别人更棒的不甘心。动画前期刻意隐藏了高坂的实力，让这场比赛显得有悬念，香织的选择也显得更加正当化。动画为了让吹奏乐部变得更像吹奏乐部而不是明日香的后宫部，选择了将明日香弱化，然而处理的效果却不太理想，这个锅，不用说，还是花田十辉背。





为表现明日香"让人摸不清在想什么"的特点，动画特意在一开始将明日香逗比化，让人以为她是一个活宝型强者，因而在叶月失恋事件时明日香的突然翻脸一下子让不少观众很难接受。实际原作中选完乐器之后不久，秀一就在告诉黄前社团风气问题的同时，提到明日香管辖下的"低音王国"是唯一不受影响的"圣域"。明日香表面上看起来就是一个引人憧憬的有趣前辈，实际对练习却比谁都要看重，同时自身的实力也是数一数二。可动画为了制造危机感，增加了黄前听到夏纪练习以为是明日香在演奏的剧情，一下又给人一种明日香的水平即使是基础薄弱的成员也可以通过努力达到的错觉。实际明日香就是一个更加"入世"的高坂，她只以演奏水平来衡量一切，唯一在乎的就是音乐，对其它都毫不关心，只不过她表面上依然会装作和大家关系融洽的样子。



所谓的"三香线"，其本质也不过是不甘于当陪衬的晴香和渴求明日香偏爱的香织围着明日香转，可明日香完全不以为然的高三单箭头组而已。但晴香之后明白了自己身上拥有明日香所缺乏的责任和勇气找回了做部长的信心，



百合营业的胜利?

victory of yuri bussiness

虽然『京吹』是京都最近一系列动画里相对让人眼前一亮的，但京阿尼式媚宅杀必死的婊点依然不缺，这一次的主角就是百合营业。

前不久刚有一部『天使与龙的轮舞』把百合厨玩得死去活来，谁也没想到这种玩法不仅有接班者，接的还是京阿尼。京阿尼此次贡献了其自身史上最具煽动力的百合互动，又是摸嘴唇，又是"死也可以"，又是用近到就差亲上了的距离讲话，玩得这么 high 还能用"高浓度友情"来掩耳盗铃的多半都是眼神不好。小说原作的确有一定百合倾向，可要说原作的百合浓度是 6 的话，动画直接通过各种渲染加料把浓度升到了 9，原作写到的必然花十二分力气刻画不说，原作没写的、并且完全没有必要的东西，也硬是要加出来让群众 high 一 high。不过市场从来不管你要不要脸皮，阿宅一向都是给点颜色开染坊的生物，第 11 话动画原创了大量黄前和高坂的百合味互动，『京吹』的预定量立马就 biu 得一下上去了，制作组这算盘也是拨得咣当响。

青梅竹马组合最好用的点便是"一直习惯了对方在身边，当一方突然想转变角色时迟钝方的猝不及防"，京都动画之前通过整整一部『玉

香织也终于在高坂的演奏前输得心甘情愿不再被自己的心魔所纠缠。至于三香在第一卷之后的纠葛，那就是后话了。



优子线

小说第一卷优子的戏份不多，动画前期给优子加戏的结果，让她看上去就是一个没什么脑子无事生非的花痴亲卫队队长，幸亏这样一个不讨好的角色在 solo 选拔的时候又通过制作组的大量加戏给救了回来。

上面提到，制作组对于 solo 再选拔的剧情进行了较大的改动。原作高坂和老师是旧相识的争议并没有被炒得这么厉害，solo 再选拔也只是香织自己主动向老师提出，然后当场进行了再选，并无再选拔准备期或是举手投票的环节。动画让优子这般兴师动众又是当众给老师压力，又是请求高坂放水，又是在门外不甘心地说为什么一年级能有这样的水平，无非是侧面从一个关心香织的人的角度强调这一次拿到 solo 对她的重要性。不过动画对优子仁慈了许多，原作香织对优子的过度关怀感到困扰，动画里香织则在看见优子为自己起立鼓掌后露出了感动的笑容。



泷线

泷在小说里从头到尾始终是从容不迫的样子，大家都佩服他有手段有方法有能力，动画却特地设计他在 solo 的问题上吃了个大憋，让他竟然也会烦恼"管不住"的问题。结合小说第三卷披露泷来这所学校当老师的理由，动画的处理倒是更贴合这个新手指导教师的身份，让他更有"人味"。

另外，动画还把第二卷才冒头的姐姐线提前加了进来，截止截稿，姐姐线暂时依然是一条伏线，但姐姐线是决定黄前拿起乐器的原因。至于高坂线和秀一线，我们接下来再说。

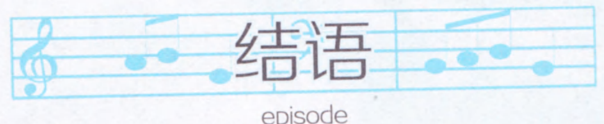
于爱情故事』向人们展示了这种纯爱故事有多闪瞎狗眼，这一次『京吹』的黄前和秀一又是相似的模式。即使中间加进了叶月告白这一小小的风波，全片的核心药力还是集中在黄前究竟是直是弯上面。从黄前在祭典后会下意识看向平时秀一等车的地方、在叶月去约秀一之后先害地抓紧高坂衣角等细节都可以看出黄前对秀一的心思。而另一边，高坂也是纯正的直女，虽然嘴上说着觉得黄前性格差是“爱的告白”，实际上对泷老师的爱却是一点也不掺假。黄前和高坂的关系，其实就是被动画搞得肉麻过头了的“知己”关系，小说对两人关系中的位置并没有做明确定义，但动画给了自己的答案，高坂想成为与众不同的人，而黄前会是她最坚定的支持者。大家一起努力，互相鼓劲，共同追逐音乐，剩下的，还是该喜欢谁喜欢谁，该和谁交往就和谁交往。实在想看没有男人碍事







的百合的话，可以指望一下京都会不会把第二卷动画化，虽然第二卷的内容实在矫情又无趣，不过百合味还是很浓的。



结语

episode

在吹奏乐队中，低音部很少是主角，往往处于起配合作用的位置，上低音号更是一种相对缺乏知名度的乐器，但偏偏这种不起眼的乐器也能做出这种闪闪发光的青春故事，是京都动画的本事。而这种容易被搞成暴死文艺片的题材，硬是能被加进铜臭味道，也是京都动画的本事。

制作水平和质量是动画好坏的前提基础，但京阿尼深知光靠这些依然会有暴死的风险，所以也相当重视怎样才能把阿宅的马屁拍得到位，让他们舔得舒服，舔完了还能顺便跟人炫耀下自己看的片厉害有内涵，这样掏钱买碟也倍有面子。口碑和马屁两手都能抓牢，便是『京吹』能让一群人变成“京吹”的关键。不过，这个平衡不好把控，未来万一哪天京都又想不开走了不思进取捞金养老的老路，那该喷的依然还是照喷。其实截稿时，动画还有两话没有放，希望不会玩脱，免得本京黑白写了这么长的一篇文章来吹。▲



FUNK味舞台上的热斗活剧

杂谈松本理惠监督“新感觉”力作『血界战线』

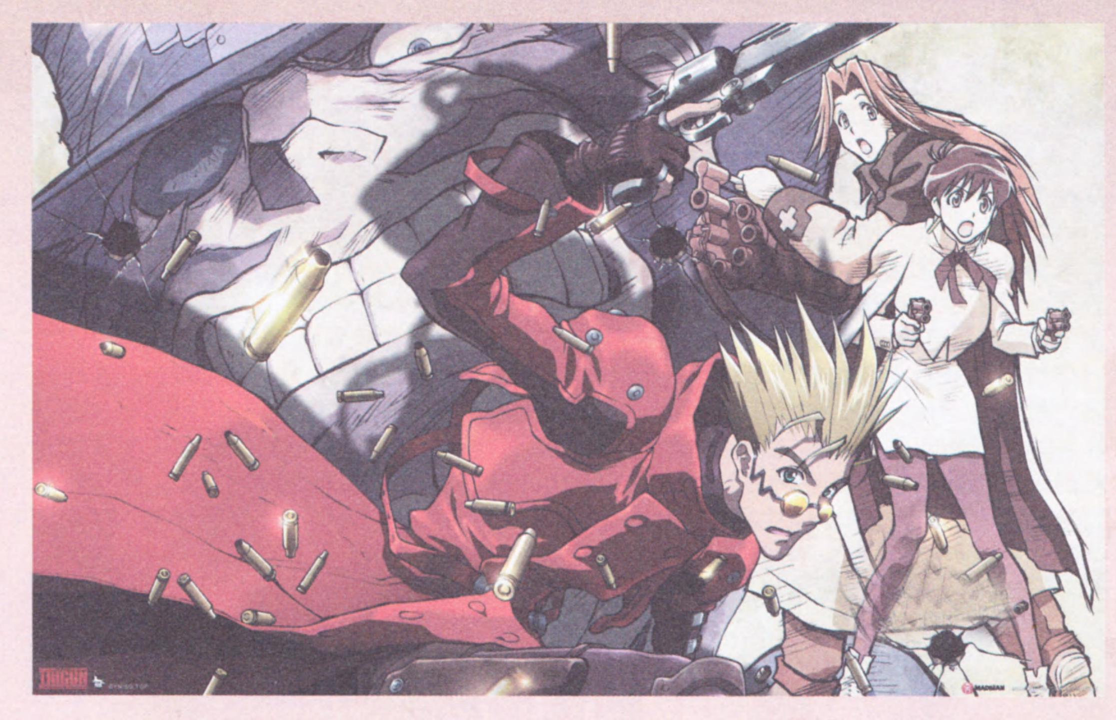
Funk style living drama of hot-blooded fighting

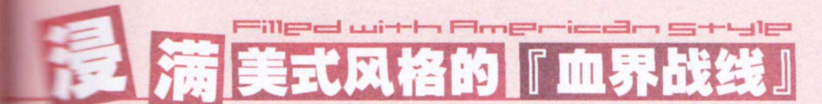
□文/多魔 □责编/白石 □美编/塔里

序 内藤泰弘信者的胜利
foreword

『血界战线』在国内的读者，大多数应该会是内藤泰弘的FAN——接触『TRIGUN』(国内翻译：『枪神』)，追着『GUNGRAVE』(国内翻译：『铳墓』，内藤担当该作品的人设原案)，一路来到了『血界战线』的面前。一个个完全不同的世界，一个个完全不同的故事，然而从角色和幽默的表现方式中，都足以让人感到亲切。虽然已不见那位面上笑容心中血泪的红衣英雄的身影，但正直刚烈绅士头脑的克劳斯，随便过头却总能一锤定音的扎布，时刻冷静善于观察的史蒂夫，这些似曾相识却又个性饱满的角色，让不少内藤FAN都能欢欣鼓舞地翻开这部漫画新的一页。

然而，骨头社宣布『血界战线』动画化的消息，却多少有些出乎人意料。但仔细一想，也许这正符合骨头社一贯的逻辑，而且内藤先生的前作『TRIGUN』也曾被MADHOUSE动画化，并在2010年推出了剧场版。但是，上次TV动画化已经是整整17年前的事情了，那时还是一个令人羡慕的、百花齐放的，硬派和重厚作品大行其道的年代。而在如今能动画化内藤先生的第二部长篇连载作品，也是难能可贵的事情。可能对于有一定阅历的FAN来说，应该是继『寄生兽』动画化之后的又一个惊喜吧——即便隔壁『潮与虎』动画化的消息，可能更具震撼力。





如果说『枪神』是一部带着遥远未来的浪漫、却充满了日式笑料的西部片，那么『血界战线』更像是立足于近未来科技、却又带着复古情调的美式魔幻作品。以纽约作为舞台，让无数妙想天开的生物一一登场，然后用单元剧的形式来推进身份特殊的组织解决事件——日式漫画的叙事中，夹杂的是“内藤式”的美剧思维。



内藤的创作之路起点很早，自幼受到漫画影响的他，在学生时代就走上了同人创作的道路。不过除了二次创作以外，内藤也会做原创系的作品，这也使得他在参加原创系ONLY展会COMITIA时被顺利相中，并通过短漫商业出道。除了大量阅读日本漫画并投入创作以外，内藤泰弘在美式漫画、模型以及影视作品方面也有着很深的造诣。在他的作品中，除了能够感受到来自70年代的SF动画，以及70、80年代搞笑漫画的影响外，还有来自欧美漫画大师们的影响。其中具有代表性的，包括在日本业界也万人敬仰、参加过『异形』等多部电影设计的名家墨比斯，以及以极具概括力的线条描绘出大量细节的天才漫画家乔夫达罗。实际上从『TRIGUN』的舞台构造，画面细节的处理上，以及一些日式漫画不常见的分格方式中，也能够感觉到欧美漫画的气息。



从作画技巧上和作品魅力上来说，内藤绝对是这两位大师的忠实信徒。此外，内藤也会收集许多美式超级英雄的模型。一方面美式超级英雄是他本人的爱好，另一方面他很喜欢这些模型的造型，甚至会用做作画参考。我们不难想象内藤曾经在这群小人中寻找着理想的“角色像”，或者仅仅是为法修或者沃尔夫伍德寻找一个合适的POSE。

当然，说到内藤不得不提的还是美国的影视作品。看内藤的作品，可能难以让人联想到『宇宙战舰大和号』一类的日式科幻动画，反而会多少给人留下“美剧”、“美国电影”的印象，这与他平时所时常接触的作品是分不开的。内藤在公开场合曾经多次表示自己对『星球大战』系列的喜爱，甚至在出席美国活动的时候，也脱口而出“没想到达斯维达竟然是老爸”这样的话，全场报以哄笑和掌声。而在新作『血界战线』中，内藤直接将作品舞台设定在了“带有旧时代气息的纽约”，可能也是纯粹出于自己对美式风格的喜好吧。

脱胎换骨的叛逆 与法修说再见

Revolutions of rebellion

『血界战线』最初印在读者脑海中的，我想不仅仅是内藤老师一贯的拉长人物面部线条、扩大身体元件的作画风格。当看到无数的“妖魔鬼怪”如百鬼夜行般从雷欧背后的橱窗走过的时候，也许有人会想这是否会是一个『黑衣人』式的世界。然而这些玩具般的怪物却没有丝毫伪装地，大摇大摆地在街上走着，而且也并非是什么外星来客。异界——一个充满了魔幻味道的设定，这些来自黑暗的住人来到了人类的城市，却发现黑森林法则在他们身上并不完全适用。再加上笼罩纽约的薄雾，一个混沌的、封闭的、充满趣味的舞台就这样搭建而成了。

故事本身以单元剧的形式展开，用偏向真实系的笔触去刻画一个超现实的、充满喧哗味道的故事。活用压格，阅读节奏偏快，并且用大胆的斜格来凸显速度和魄力，也和如今娱乐映像的发展趋势如出一辙。像『危险调查员』那样沉稳且富有张力的单元剧固然优秀，但在轻娱乐盛行的现在，用更刺激的方式来带给大众快餐式的娱乐是目前的主流。在异性荷尔蒙气味稀薄的时候，靠的就是气势与暴力，钻头可能是一支斑马笔，可以肆意突破读者的大脑。



内藤老师的全新尝试，也必然地带来全新的叛逆。与有着令人扼腕的过去而把自己主动放到“弱者相位”的“超强特异点”法修不同，雷欧从一开始就是一个彻头彻尾的弱者——普通到不能再普通的普通人。即便是因为来自妹妹的保护而被动选择了诸神的义眼，也会被送汉堡的小混混揍得一塌糊涂。没有行走荒漠的孤胆英雄，也没有席卷城市的“人间台风”，支持、协作、力所能及成为了支撑主角存在的关键词。而且，这个主体不能是大人——没人喜欢看成年窝囊废的故事，『血界战线』也不是只需要描写阳具的18禁游戏。所以，黑色卷发、身体和性格一样羸弱、中二气和存在感一样稀薄的少年成为了故事的主角。而在他身边的，都是只能抬头仰望的大人们。他们有各自的强大之处，也有各自的弱点，平时也会有口角上的分歧。但心照不宣的协作帮助他们在这个混沌的幻界中，克服了一个又一个的难题，互为助力，互为师友，从而获得成长。并且作品对于角色的塑造和故事的描写，并没有笔者写得这么严肃、枯燥而乏味，内藤式的幽默和从好友平野耕太那里借来的笑料，总会不时地出现在漫画当中，给读者急速运转的大脑来一点有氧运动。

在这题材与之前作品迥异的故事中，除了新鲜的体验，却也能从些许蛛丝马迹中读出一点“继承”的味道。珍·皇这个角色的设计，总能让人产生一种幻视的冲动——总觉得这位女性的眼睛前方、以及双唇之间，好像少了点什么——于是，用曾经流行的方式，我们大概可以亲切地称其为“沃尔夫伍德子”。

另类的融合 别样的风格

Fusion of different style

骨头社是一个在视觉上中能让人安心，而在叙事上总让人放不下心的名词。尽管如此，他们在2014年也为全世界的观众献上了近十年来最好的电视动画作品。这次由骨头社的A组和C组携手打造的『血界战线』，不论是对于骨头社的信者们来说，还是对于原作的支持者们来说，期待度都是非常高的。

从最早公布的制作人员来看，设定方面基本是由A组来负责，『野良神』的成功获取了全新受众层的信

超人気SF伝奇アクション センターカラー!!

血界戦線

けっかいせんせん

-The Outlaw of Green-

遊戯に興じる束の間の安穏。だがこの街では何かが常に蠢いて——

赖，而且事实证明川元利浩的人设也并没有“落后”于这个时代。而C组则有一些“能真正为作品服务”的人存在，只要他们参加，立刻就能让人感受到一些与众不同的东西。骨头社的作品从来不是因堆积细节和应用“特效”而成立的，他们做的动画，往往是商业电视动画作品中最像“动画”的。

抛开大家已经熟知的骨头社制作阵，以及全世界遍在的某特效监督来看，『血界战线』的制作班底还有几个有趣的地方。

一个是在实写界势力的掺入。虽然在日本电影电视业界的从业人员跳进动画坑已经不是什么新鲜事，包括之前的『PSYCHO-PASS』也有像本广克行作为作品的总导演，但是同时起用之前只在实写业界活跃的剧本家和音乐人，看来也是期待能够通过不同业界的碰撞带来一些实验性质的变化。

二者是邀请了木村真二作为本作的美术监督。熟悉日本动画史的人就会了解到木村其实可以说是日本动画业界美术设计的代表人物，长期在各大名家主导的剧场动画中活跃，最有名的参加作品包括『恶童』、『蒸汽男孩』等。他很少在电视动画中出现。他的重要性就在于当业界人看到这个名字的一瞬间，就会了解到美术将会成为作品的一个重要看点。对动画业界比较熟悉的爱好者，自然也会对其抱有很大的期待。

第三个看点，也是本作最有争议、最不稳定的一点——年纪轻轻就凭借“新感觉演出”一跃成为东映看板名导的松本理惠监督。自从松本式的演出出现后，日本无论是爱好者圈，还是业界，都是一片赞誉之声。连ANIMESAMA小黑佑一郎在看了『玛丽与伽利』的样片以后，也称赞其拥有“喷涌而出的才气”。而在东映的体系之外，这位充满才能的女监督是否还能延续自己的“神奇”，这也是观众们抱有期待的一点。

合情合理的原创处理

Anime original part

饱受争议的松本监督在前期主导的最重要的一件事情，就是对原作剧本进行添加和改动。确实，像『血界战线』这样的单元作品，如果完全忠实原作，故事本身会缺少一个能在电视动画的时间限制中完成叙事的主线串联，那么各话的关联性也会显得薄弱，最后的结果就是在兴奋点到来之前便草草收尾。也许原作党会不以为然，觉得这样也好，但是对于第一次接触作品的观众来说，可能就会有些不明所以。

但是，如果硬生生地加入相对偏离故事原本意图，或者与世界观冲突的剧情和角色的话，反而可能会使作品变得难看。如何在原作的“时间空隙”中加入主线要素，如何在“还原原作”和“搭建新的故事线”间取得一个平衡，是作品面临的难题。

而黑白兄妹这两个角色的加入，相对来说是比较合理的。

第一，黑白兄妹的关系与经历，和主角兄妹有共通性，容易搭建感情线和梳理故事脉络。通过相似点来产生感情的共鸣，从而使得感情的处理变得自然。其中还有不同选择、走上了不同的道路的后果的对比以及性格的对比。这种对比使得正反角色的存在感互有强化，相辅相成。而后来通过动画叙事我们也能了解到，同样是普通人，同样是不堪一击的弱者，同样有一个饱经病痛折磨的妹妹需要保护，但在巨







大的压力面前，却做出了完全不同的选择。一个被动地获得了真理，一个却主动承受着绝望。然后，让原本平行的两条线路交织在一起，或许有些老套，但却有效地赋予了故事一个清晰的主线。二人是会渐渐走向对立，展开宿命的对决；还是挣脱枷锁，一同摆脱命运的束缚。这种安定的期待值，给了观众继续观看的动力。

第二，利用了连载设定上的可用空间。可用空间的意思直说就是作品信息量上的缺口和空白，包括设定上的空白、时间轴上的空白等。稍微说远一点，东方等通过二次创作流行起来的作品，正是利用了这种“信息量上的空白”而使得大家都有创作的余地，从而形成了一种“全民运动”。回到正题，『血界战线』目前单行本发售到第 10 卷，很多设定上的信息还没有传达给读者。比如作品中作为敌对势力出现的十三王，迄今为止登场的也寥寥无几，甚至不如前作『枪神』中的 GUNG-HO-GUNS 出的爽快，可以与高屋良树的十二兽神将相媲美。而动画设定上正是利用了这些设定上还是“盲点”的部分，将占领“黑”躯体的存在设定为了十三王中的一人——绝望王。并且结合原作的世界观，让“用结界阻止大崩落进程”的术士协会 LHOS 这一组织登场。这种不篡改原作设定，只是利用可用空间顺水推舟的做法，在现在的作品中比较常见。一方面可以避免原作读者的流失，另一方面也可以让漫画故事更适合电视动画的制作。

第三，利用了故事中出现的重要场所。在『血界战线』中，主角雷欧由于身体能力极弱，经常会因为各种原因被送进医院。以目前动画的故事来看，第二话被异界人贩子绑架，被克劳斯的歼灭枪连人带怪带车砸进了医院；第五话受到偏执王亚莉基拉的恋爱拷问而光荣负伤；第六话被汉堡王小混混持球棍暴揍而再次入院。由此可见，医院是作为故事中一个比较重要的节点存在的。而松本理惠正是在这个节点上，在漫画原作的单元剧结束之后，“安排”了白与雷欧的会面。在反复出现的重要场所设置重要的角色，从而让原创角色的出现也变得顺理成章了起来。

可以说，从改编作品的层面来看，『血界战线』对原创部分的处理，较大多数电视动画更加严谨。当然也可以说是在这个时点上的『血界战线』，正好留下了足够的发挥空间。不论有没有其他脚本家的建议，这一步棋走得还是可圈可点的，只是看故事的展开是否符合期望的问题了。

极端风格化的松本理惠演出

extreme perform style

有画龙点睛的故事构架，这在印象分上加成是很足的。就像一部小说，先搭起了气势恢宏的设定，不用行云流水的文字，也能让人感受到其深刻的底蕴，不像我等枪手万般点缀修辞，内容也始终是空空如也。但是，如果你的文学造诣不足以讲清楚一个故事，那么读者就会云里雾里，之前费百般工夫创生的宏伟史官也就只是无血无肉的一堆白骨而已。映像作品也是同理。如果镜头叙事过于异类，太过注重某一环节而丧失了整体的节奏，演出的效果就会变得难以预测。也许先入为主的观众会用大脑弥补叙事中的缺漏，但中立观众就很可能云里雾里。『血界战线』不是实验性质的短片，也不是特殊题材的作品，它仍然是一部商业动画。于是我们就以"少年向战斗类型的商业动画"为前提，来讨论一下这部作品的演出。

首先大家需要了解的一点是，可能平时说到动画的监督，大家的感觉是往往只负责第一集和最后一集的分镜，但实际上只要时间充裕，监督会对每话的分镜进行细致的检查。虽然有时候也会请公司内的前辈演出家提出建议，但大部分主导权还是捏在监督手中。而像『血界战线』这样，监督参与了大部分集数的作品也是有的。所以说监督个人的风格在在这部作品中可以说体现得淋漓尽致。

如果之前看过松本理惠的其他作品，就会知道她非常喜欢使用超广角一类的大胆构图，而且，喜欢在远景镜头前使用不明所以的前景来区分画面、压缩画面区域已经成了她的标志性演出特征。另外，她的镜头切换也是非常地"大胆"，似乎总是在追求极端的变化。时间跳跃、空间急剧变化、怪异的机位，这些要素在松本作品中随处可见。如何去认知这种"新感觉"，是认知松本作品的关键所在。在第一集播出以后，日本方面也有很多人觉得松本的广角构图很有感觉，"体现出了空间感和层次感"；至于开篇散乱的交叉剪辑，是因为原作在信息的衔接处理上就不好的原因。究竟是不是这么一回事呢？笔者站在个人的角度上，粗略地谈一谈松本演出的"症结"之所在。


▲为了提升视觉变化带来的冲击力，松本理惠使用了极端的跳跃式组接，从大远景一下跳到特写上。这样是可以的，但是需要适当地补一些镜头进去。


▲谜之空间配置，确实能给人带来"全新的感觉"


▲松本的全景，机位偏低所以看不到脚。但不论是什么景别，松本都喜欢使用前景，部分目的还是比较明确，这个前景是用来实现场面过渡的。


▲又是设置了前景的远景镜头，看着看着就习惯了。这里的功能是压缩了角色的运动空间，有从A到B的明确指向

第一，在镜头关联性的处理上，松本监督有些过于风格化。叙事方面过于追求极端的变化，实现强烈的视觉对比。对场景中人物所处环境和空间关系进行说明的镜头，比如对话中的主镜头，松本监督在实际"拍摄"的时候，不仅会一贯地使用前景来辅助构图，而且喜好使用的是最极端的大远景镜头来实现这一"功能"。但是，角色在空间中却长时间保持着较为静止的状态。这就冲淡了角色关系在整个画幅中的分量。空间过于庞大，如果角色没有足够丰富的肢体动作、或者长距离的移动来实现视觉引导，那么多余的信息量就会变得刺眼，整个画面就会显得空洞，镜头性质也会接近空镜头而淡化了主镜头的功能。而如果过多地使用前景来压缩分割画幅，也多少会显得不自然。已经习惯了松本监督的这种构图方式的观众也许会更多地关注"单幅构图的华丽"和"场景的氛围塑造"。确实，使用大远景作为主镜头本身无可厚非，而跳跃式组接的方式早已成为演出的主流。但重要的是，最终镜头的性质，还是要结合具体的场景、剧情的进行、角色的动作所赋予的"功能"来判断。这是对话的主镜头，而并非一个凸显风格或者强调对比的转场镜头而已，在正反打以后还会反复切换到这个镜头上。在赋予了大远景镜头"建立对话关系的主镜头"的基础上，在对话戏中大量使用落差过大的跳跃式组接，可能会使得很多第一次看松本监督作品的观众感到不习惯。

而在镜头的编排和连结方面，松本监督偶尔也会犯一些比较基础的小错误。比如第五集雷欧挂在卡车上以后，镜头切换给了亚莉基拉的脚步特写，作为隐藏"人物登场"这一信息的手段，这里是没有问题的。但在脚步没有停止时，直接接了一个亚莉基拉站在卡车上俯瞰雷欧的远景镜头，这里的镜头连结出现了短暂的断层。首先，对于即将登场的人物没有进行特别的说明，其次，在动态没有"进入尾声"，还在运动过程中的时候，强行切换了一个被摄主体运动停止的画面，最后，在特写镜头中主色调变化还没有完成的情况下（实际上已经从



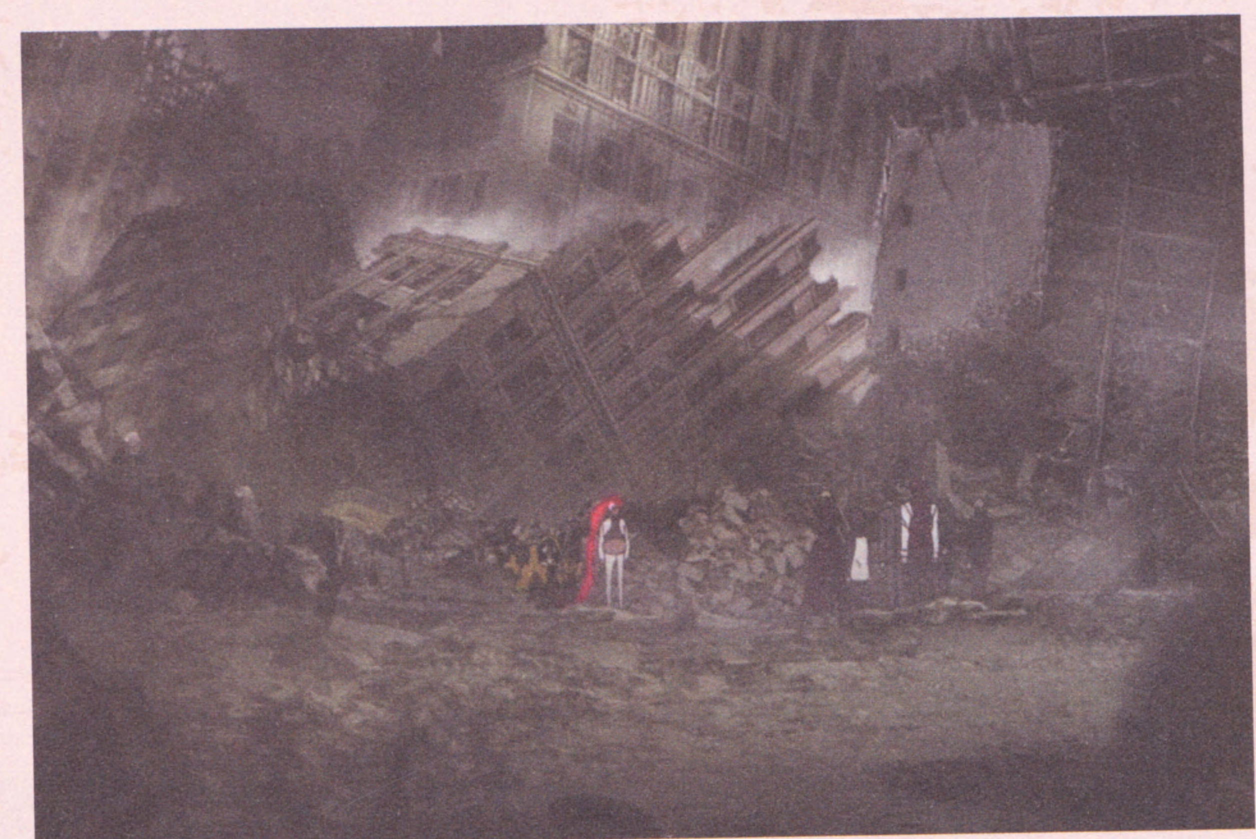
▲王莉基拉的脚特写，色调已经开始变化，但没有等到落幅就直接切到了静态上。

美、山河辽阔的风景摄影，如果镜头前一群大妈在跳广场舞，这种多余的、不和谐的信息就会使得整组镜头的氛围遭到完全破坏。这个例子虽然有些极端，但是只需要知道一点就好，那就是——没有重点的、会产生冲突的信息是非常危险的。目的在于传达同样信息的一组镜头，有时候看起来只是细节处理上的差异，不会影响大局，但只要处理好一点，感受就会更加强烈。比如雷欧和音速猴的追逐戏，拍得就没有追逐的感觉。这个镜头还是有最基本的技巧的，为了体现出主角的“混居都市的芸芸众生中的其中一个小杂碎”感，将主角放在镜头深处，在富有层次感的异界人群中穿行。同时也注意了主角形象的突出，一是将主角与行人运动性质上做了区分，二是调整焦段，三是镜头跟随主角。这样处理以后，主角在很多人中奔跑的感觉就出来了。但是，我们回想一下电影电视剧中的追逐戏的感觉是怎样的。既然是追逐，就必须随时体现追逐和被追逐的关系，赋予追逐者一个明确的“目的”或者说是一系列动作的“落点”，相互之前要有足够的互动，

暗色调渐渐切换到暖色了），就切换到了一个较之前色调对比较大的色调区域内。以上这些在演出上都是比较忌讳的，都会造成观众思维上的跳跃，让观众感觉到不自然。

另外笔者还有不满的地方在于，比如第九集中片头后道格接飞机的那一段戏码，分明是很紧张节奏很快的戏份，被松本监督的交叉剪辑完全打破了镜头本身的属性，一段华丽动作大场面被另一条线上的偏“静”的镜头打得支离破碎断断续续，也是醉了。

第二，松本监督在对于画面信息的处理上还做得不够细致。影像作品和摄影作品的区别，关键在于时间上。影像作品是实时的时间、连续的时间，而摄影是静止的时间、独立的时间。但是在表现被摄物、空间的构图技巧、光影、视觉引导上，还是有很多共通之处的。在构图之前，首先需要弄清楚通过画面想要突出的重点什么、想要传达给观众的信息是什么。影像还要考虑到被摄物的动态趋势（包括运动的方向、不同时间在空间中的位置等）、动作进行的时间长短等因素来决定某个镜头适用的景别和构图。简单来说，就是信息必须传达、功能必须实现，不是说只要拍得好看的就是合适的。摄影也是一样，当被赋予一种“功能”的时候，就必须优先考虑功能的实现。比如体现自然壮



▲松本理惠式的大远景，作为对话的主镜头使用。周围木村美术压倒的信息量已经完全盖过了角色。而前景的设置与其说是实现功能，不如说已经是一种风格了。



▲这也许是目前许多人看过的，最不像追逐戏的追逐戏



▲你永远搞不清楚在大远景中截掉被摄主体的半身，还在头上留出将近八分之七的屏幕空间来做什么。

不能一直把重心偏向任意一方。还有追逐戏中一般镜头是不宜拉得太远的，太远的话，参照物的速度感和开放空间的营造上就会出现问题。我们回来再看看这几个镜头，一，参照物体现不出速度感，二，层次多距离太开，显得空间过大，人多但却没有拥挤的感觉。作为影像的说服力，还是比较欠缺的，“只是在慢跑”的感觉会尤其强烈。



▲对话角色，透视方向，指示物，观众到底该看向哪里？



▲这幅图调整一下可以用来玩“大家找雷欧”的游戏

前边也提到，松本监督比较喜欢使用大远景。而在处理其他景别的时候，她也时常采用广角的构图方式。确实，大场景、大空间会让人看起来有一种“预算足、高大上”的剧场感，也给了人更多机会去认知作品的舞台环境，感受作品的美术和色调。但是，在角色与角色之间，或者在角色的身前和背后，如果分镜处理不好，就会留下大量的“无效区域”。而且，特别是在对话戏时，如果对话主体没有足够的肢体语言表现，或者没有其他镜头的补充说明，就容易溶入整个大环境中，变成“听广播剧”而非“镜头叙事”的状况。应该说，用大远景拍对话本身就是一种“外道”的表现。拿松本监督分镜的第五集来说，堕落王与绝望王的对话虽然只有几个镜头，但基本没有作为对话成立，用几乎看不到角色的大远景作为主镜头，正反打的处理也是让人摸不着头脑。而亚莉基拉和雷欧的SM戏的效果也非常不理想，长时间用斜镜头大远景，色调偏暗，将角色分配在右上角。虽然亚莉基拉的动作相对丰富，但是被捆绑的雷欧的肉眼辨识度却十分低下。

另外，在一些镜头的处理上，松本监督也是本着忠实原作的精神，直接使用了漫画原作中的构图。但其实有些构图并不利于镜头的接续或者是角色表演，比如第二集中珍・皇跟丢敌人后的演技。原作漫画中用了两格来说明这件事，动画中选择了第一格的构图，用一个镜头来概括事件的发生。构图本身没有问题，但是由于是只有一个机位比较高的侧后方俯视镜头，如果是普通演技，则无法清楚地看到手拍脑袋懊恼的动作。所以这个镜头中的演技做了极其夸张的处理，并且还把头部后仰的角度调得很大。因为传达情感，面部器官非常重要。这也是为什么很多时候从摄影机拍摄角度上看



▲与原作不同，处理成了仰头的夸张演技

不到面部器官，还要把面部器官画出来的原因。

总体来说，松本理惠的演出方式是比较漫画式的，虽然擅长利用广角和超广角镜头，有时能营造出不错的画面感，但是对于镜头叙事的流畅程度、镜头逻辑的考量，场面设计的严谨程度，都还有不少值得推敲之处。这大概也是从漫画、动画开始认知演出的演出家和从实写作品认知演出的演出家的差异吧。

值得一提的是，松本理惠除了担任本作的监督外，还担任了音响监督的职务，这也是东映演出家一贯以来的传统。挑选声优，选择配乐和音效，也是演出的重要部分，通过声音就可以大致切出演出的段落。而利用声音也可以实现一些技巧性的演出桥段，像第一集开头的交叉剪辑，也是由两类不同的旁白穿插其中连接构成的。配合自己的演出思路亲自去挑选合适的音效，这种体制确实是不错的。

与作品完美合体的木村真二美术 perfect background arts

受益于松本监督对远景和大远景的痴迷，木村真二的美术手腕在这“有着剧场动画感觉”的作品中得到了大量的凸显。如果说看了这样的『血界战线』都无法感受到其美术的魅力，那多少是有些说不过去的。木村真二为国内所推崇大概还是在『恶童』的时代，他在基于对松本大洋原作理解的基础上，搭建起了一个令人叹为观止的世界观。色彩的选择，线条所传达的信息，房屋的受风水侵蚀的细节，墙面略带锈迹的质感，都让人拍手叫绝。而『血界战线』应该是他第一次作为美术监督参加电视动画作品，现象级的美术监督降临于饱受限制的电视动画中，多少让人觉得有些奢侈。

然而木村真二是不会让人失望的。漫画原作中混搭风格的建筑，在动画中顺利改头换面，并与整个纽约市街融为一体。木村的笔下展现出的是一幅复古风味的纽约画卷。在复古气息中，又多少带着一些近未来的混沌——在偏灰的混凝土钢筋色调中夹杂彩度较高的元件和符号，再添加上和纸笔般的古旧质感。修长细密的竖直线条排列，使城市布局看似狭长却极富空间感和层次感。看似杂乱的文化符号在被压缩的空间中紧密地排列在一起，加上城市中电



▲木村真二搭建的复古风的美国都市，除了色彩、线条、层次、符号、细节刻画等要素外，可以捉摸一下画面深处所形成的奇妙空间，非常有味道


▲宗教气息浓重的哥特尖顶，异界的风格一目了然


▲异界风情只能用帅气来形容

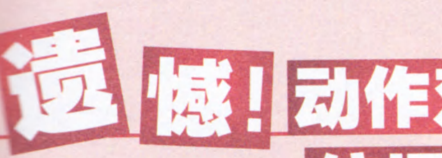


▲木村真二搭建的复古风的美国都市，除了色彩、线条、层次、符号、细节刻画等要素外，可以捉摸一下画面深处所形成的奇妙空间，非常有味道

线横行的杂乱感，画面的信息量喷涌而出。这样说可能不大恰当，木村真二时常把工业感混入了不同文化背景的都市角落，再通过细密的、真实的刻画来塑造画面的立体。时不时也使用一些油画式的、拼贴画式的方法论来进行美术的设计。

而相对于HL（纽约）的美术设计，异界的设计则更偏向旧时代的设计风格。古典廊道、哥特尖顶、巴洛克式的躯干部，复杂的装饰设计，与工业化的融合多种文化的复古味儿现代都市又给人带来了完全不同的震撼。

一个劲儿地吹捧了这么多，木村真二给人的总体感觉就是一种旧时代版画味儿的立体与真实，比动画更电影，比电影更电影。



遗憾！动作戏依旧疲软 weak action scene

『血界战线』作为一个“先喊招式再打架”的少年战斗漫画，让人感到非常遗憾的是并没有设计精妙的动作戏。相信读者也比较希望打斗的部分能够在动画中得到补充，近身肉搏、华丽腿法、鲜血剑技、炫目长戟，不同的战斗元素，不同战斗模式混杂在一起，不同的动作设计十分让人期待。加之战斗规模较大，密度较高的特效场面也会成为突出的看点。然而，不过遗憾的是，到第十一集为止，还没有出现令人称道的战斗镜头。而令人眼前一亮的演技场面，也是屈指可数。

『血界战线』的原画阵容，不能说不强力。骨头社的当家王牌中村丰，『地球队长』的主力长野伸明、时常有不错想法的 Bahi JD 等人都参与了原画，特别是现在在爱好者之间已经很有知名度的中村丰，已经成为了作画的代名词。但是，在他参加集数中的作画桥段，以他的实力来说只能说是客串性质。第一集、第八集和第九集中的打斗戏码，在动作设计上都是和他普通水平的打斗段子无法相提并论的，只是镜头设计上还留有明显的中村痕迹。但即便如此，他还是画出了这段时间以来电视动画中最好的演技——第八集中扎布爬上断崖的一组动作，在远景中将角色性格刻画得淋漓尽致。其中肥胖扎布的笨拙状态的翻滚、以及上小斜坡时的踩滑动作、还有抢过电话的装逼姿态，更是满怀恶意地传达出了扎布的“任性”。而走路的姿势也是很有考量的，一方面肥胖的人走路的时候，双臂是会变得“夹不住”身躯的，所以手会往外张开，另一方面，扎布打倒敌人后大摇大摆的得意架势也通过这样的走路方式传达给了观众。虽然看似戏谑的表演，却是考虑到了“真实感”以后的处理。这就是表演与夸张炫技的差距之所在。


▲抢过手机后，很用力地把在自己的身体甩到了下一个POSE上，充分体现出了扎布二逼青年的角色定位


▲扎布解决真胎蛋以后爬上断崖，在平台上翻滚的演技尤其让人忍俊不禁

除此之外，第一集中最后的跑步也比较有看点。总体上『血界战线』用中村丰用得是比较浪费的，第十一集中甚至只有一两个镜头算得上有趣。有看点的镜头虽然不多，但整体的质量还是相对稳定的，可能对大部分爱好者来说，质量稳定才是最重要的事情。


▲“我是高达”by 小松英司（推测）

写在最后 epilogue

木村真二的美国舞台配上FUNK风的音乐，即便只是建筑背景欣赏，也能看上半个小时。而相比起来，什么叙事什么分镜都不重要了，这是勉强看完第一集后笔者偏激的想法。

而相比起来，第六集看起来就要轻松多了。虽然没有美如画的风景，但是很容易就让人入戏了。所以有时候追求部分的新感觉，不如踏踏实实地叙事。不知道是不是从新房平步青云以后开始，演出家的思路就开始发生了转变。

实验是可以的，但是风格是不需要做作的。因为新鲜，总是一时的事情。▲





兄弟众多的藤四郎正太家族

■文 / vino ■责编 / 白石 ■美编 / 塔里

栗田口派的刀剑男士，加上 2015 年 6 月 11 日开启的“沉眠于地下的千两箱”活动奖励“博多藤四郎”，共有 12 位，数量上傲视其他派别，堪称刀剑乱舞中的“华丽一族”。该派别最年长者为鸣狐，其次是众多藤四郎的兄长一期一振，藤四郎短刀数量众多，其拟人化正太们囊括各类别，刀剑乱舞卖萌担当的中流砥柱。

刀剑乱舞中同一派别的人设通常都有相似之处，其中以粟田口派最为明显，全员穿着相同的校园系制服。本篇将详细介绍这 12 位粟田口派刀剑男士。

刀工：粟田口国吉

粟田口派始于粟田口国家（“国家”是他的名），在镰仓时代初期到中期达到鼎盛。国吉为国家之孙，活跃于镰仓时代宝治年间（1247–49 年），在历史上留下过多把名刀收录进江户时代的刀剑鉴别书『享保名物账』。

◆打刀

现在通常称作刀，基本是二尺以上，插在腰间。室町时代废除了太刀开始使用打刀，打刀长度有二尺以上，也有二尺未满。未满二尺者多数被归类为胁差。

打

鸣狐 Nakigitsune

・现存：东京国立博物馆
・CV：浅沼晋太郎
・Illust：汲田

呀呀咱是粟田口派，左兵卫尉藤原国吉锻造的打刀。名字是鸣狐，咱的特征是在刀两面都刻有名字哟。

随身跟着一只小狐狸，除了自己有想表达的感情，其他的都让狐狸来代言。而且会以观察他人的反应为乐。不常说话并不是为了掩饰感情，而是因为不擅长和人交际。与小狐狸的信赖关系是无以言表的。

鸣狐的刀工国吉是游戏中其它粟田口派刀男的刀工粟田口吉光的师父（或者父亲），所以从辈份上而言，鸣狐是粟田口派中的长者。国吉所作之刀多数为短刀，打刀并不多见，鸣狐的刀形和同时代多数的镐造长刀不同，为平造式，而且在刀中难得一见的是其刀柄处两面都刻有刀铭。其刃长一尺七寸八分（约 54cm），在游戏的打刀中为最短，甚至比不上游戏中的某几把胁差，刀身几乎没有大整修复研磨的迹象，可以看出是被用心呵护着的一把刀。综上几点，鸣狐因他的特殊稀有，于昭和 6 年被指定为旧国宝，现在为日本重要文化财产。

曾为馆林蕃（现位于群马县）蕃主秋元家所有，后由东京博物馆收藏。秋元家入驻馆林城也仅是 1845–1869 年的短短二十五载，再之前鸣狐的经历无迹可循，神秘非常。

拟人化后的鸣狐性格同样十分神秘，虽然本音帅气无比苏透少女心，但通常只让随身的小狐狸传话，小狐狸的声优和本体声优同样都是浅沼晋太郎，于是不少人误会鸣狐是腹语师。但依照鸣狐碎刀的语音，鸣狐死后小狐狸仍会说话，并非腹语。脸上佩戴着一个保护脸部的甲胄，称作面甲，神似东京吃货中的白发金木研，被玩家戏称为刀男中的喰种。

刀工：粟田口吉光

活跃于镰仓时正元年间（1259–60），吉光在兄弟中排行第四，被称作藤四郎，所以他的刀通常被冠以“xx 藤四郎”之名。吉光是“天下三作”之一，其作刀评价甚高，在『享保名物账』中留有较多记录的名刀。



我是，一期一振。粟田口吉光唯一的太刀作品。吉光是短刀名手，所以我弟弟们大多是短刀。曾经的主人丰臣秀吉下令将我再次打磨以配合他，于是才有了我现在的模样……不过那个时候的回忆，已经和大阪城一起烧毁了。





一期一振在成为丰臣秀吉所有物之前的主人有不同种说法，或织田信长、织田信孝，或毛利辉元，或本阿弥祐德。原刃长二尺八寸六分(84.9cm)，丰臣秀吉于晚年下令将此刀打磨至二尺二寸八分(约69cm)以配合身材短小的自己。后来在大阪之战中被烧毁，德川家康命令德川家御用刀工越前康继重新锻造，此后一直由德川家所藏。1863年由德川茂德献给孝明天皇，成为为皇家御物。

一期一振的意思是“一生只作这一把太刀”(“振”在日语中是刀的数量单位词)，也可以解释成“一生中最高杰作的一把”，该名字在室町时代就曾有过，也有传言是细川藤孝曾持有该刀并为其命名。全名是“一期一振藤四郎”，是粟田口吉光系列刀的兄长，所以在游戏内番中和弟弟们的特殊台词中被弟弟们称作“一哥”。一期的日语读法“Ichigo”同“草莓”，玩家常称他为“莓哥”。

刀账说明中的“配合身材短小的秀吉”而被磨掉的说法并不确切，文献记录中疑点诸多，而且当时配用刀的尺寸大概在二尺二寸~三寸之间，也被认为是德川家为了抹黑丰臣秀吉而刻意扭曲事实。

作为丰臣秀吉的爱刀，一期一振在台词中会常常涉及秀吉，例如登陆语音“朝露般消散，此即吾生”就是秀吉的辞世词，还有断刀时所说的“收集刀么……没什么，我并无怨言”暗指1588年秀吉向全国发出刀狩令，没收的武器都拿去塑造京都东山大佛殿的钉子。刀账中说自己被秀吉磨短，在语音中却对秀吉没有任何抱怨，想必十分尊敬原主人。

该刀在大阪之战中烧毁后再刃，所谓再刃，即高温锻烧失去刃文的刀，令其再次产生刃文。刀再次受热强度会严重受损，所以再刃刀只具有观赏价值，不能用于实战。大阪之战中烧毁后再刃的刀还有同派别的弟弟鲶尾藤四郎(详见后文)，若和鲶尾在战斗地图“江户的记忆(大阪)”同时出阵，会触发关于被烧毁的回想，阻止弟弟改变历史的剧情，可以看出一期一振是一位沉稳理智的兄长。

因人设乍一看很像乙女游戏『金色琴弦』系列的某两位角色被吐槽为“可攻略型刀男”，服装设计上除了粟田口特有的制服，还有独特的明治时代后的天皇服饰特征，大概是为了突显他皇家御物的身份，但其他御物刀拟人化后并没有这个特征，包括弟弟平野藤四郎。另外，同人作品中的“御物组”包含四位，本期的一期一振和平野藤四郎，还有上期介绍的平安时代刀男鹤丸国永和莺丸。

▲粟田口吉光唯一的太刀一期一振

脇 鲶尾藤四郎 Namazuo Toushirou

・现存—名古屋德川美术馆
・CV—斉藤壮馬
・Illust—てく

我是鲶尾藤四郎。藤四郎锻造的胁差，原是薙刀。因为曾被烧毁过有些记忆模糊，嘛，总会有办法的啦。

丰臣秀赖爱刀，大阪城被攻陷之时烧毁。德川家康怜惜此刀，命越前康继重新锻造，此后一直在德川家所传。

原为小薙刀(区别大小薙刀在于刀柄长度，柄长大于210cm为大薙刀，不足为小薙刀。)，后磨短为胁差。意志坚定，有时会劝诫主人要防止刀再次被烧毁。藤四郎兄弟的其中一人，对骨喰藤四郎很是特别关照。虽然曾和原主人一同葬于火海，再刃后丧失了一部分记忆，但性格积极耿直，并不会纠结过去的事情。

刀本体刃长一尺二寸七分，名字的由来是因其刀身形式鲶鱼的尾巴。和兄长一期一振有关于大阪之战烧毁的特殊回想剧情。游戏中和骨喰藤四郎作为烧毁后再刃的失忆组，因发色一黑一白而有“小黑”、“小白”之爱称，并且两人在内番中会有特殊对话。

鲶尾在内番照顾马儿时会有捡马粪的行为，在同人中常作为一个梗出现，戏称为“马粪小王子”。

脇 骨喰藤四郎 Honebami Toushirou



・现存—京都国立博物馆
・CV—鈴木裕斗
・Illust—てく

我是，骨喰藤四郎。原是薙刀，现在是长胁差。丧失记忆。唯一记得的，是大焰。大焰，烧毁了我的一切。

源赖朝将其赐予大友家初代，之后被大友贞宗献给了足利尊氏。足利家将其赐予幕府重臣多贺高忠，后被足利义辉重新要回。1565 年足利义辉被松永久秀所杀，刀落入松永之手，被大友宗麟以三千两谢礼要回。丰臣秀吉征伐岛津之时要求大友宗麟之子义统献上此刀。

大阪夏之阵中奇迹般无伤被回收，但在1657 年明历大火中刀身烧毁，后经越前康继之手再刃复原。明治时期供奉在京都丰国神社，现在寄存于京都国立博物馆。

原为小薙刀，后磨短为胁差。丧失了几乎全部记忆，因而寡言。藤四郎兄弟之一，相当信赖亲身亲力照顾他的兄弟鲶尾藤四郎。

只是开玩笑的向人挥动此刀，对方也会立即骨碎，切骨如碎泥，所以得名骨喰。刃长一尺九寸四分（约 58.8cm），室町中期时外形还是薙刀，大约在被献给足利家时磨短为脇差。刀表面刻有俱利伽罗龙，是不动明王的象征。

现存还有另外三把同样名为骨喰的刀，两把为仿刀，而第三把骨喰则是鸣狐的刀工粟田口国吉所作短刀，为源赖政所有（上期所介绍的狮子王原主人），国吉骨喰的一些传说常常和吉光的骨喰混淆。

曾和三日月宗近、药研藤四郎同为足利义辉藏刀，一起经历了永禄之变，游戏中有相关回想剧情，但因骨喰失忆，对于这段历史没有多少印象。内番时会突然记起原主人丰臣秀吉，对于秀吉的感情可能没有兄长一期一振来得深，不过他却深得秀吉厚爱。丰臣秀吉曾经向德川家康炫耀：我所藏诸刀中，第一名刀就是这把骨喰。

大阪之战后被献给德川家康，家康以“太老了自己挥不动”为由将此刀转而赐给了儿子德川秀忠。

与他在 1657 年的明历大火中一并烧毁并再刃的刀男还有宗左三文字，至于为何只有骨喰彻底失忆暂时就不得而知了。

攻击时的台词“突きだ！”（突刺！）会被空耳听成“好きだ！”（喜欢你！）有些审神者因而兴奋将他组入队伍。



我叫平野藤四郎，曾经被献给明治的天皇喔。虽然比起实战，更经常被用于随身携带防卫，但请放心。无论去哪里我都会陪着你。

丰臣家臣木村重兹向摄津豪商平野道雪购买此刀，献给丰臣秀吉，秀吉赐给前田利长。前田利长将其献给德川秀忠。秀忠又赐给前田立常（利长养子），此后一直在前田家，直到明治十五年（1882 年）被献给天皇，成为皇家御物。

刃长一尺（30.0cm），有被磨短的痕迹。名字由来是第一个主人平野道雪，和前田藤四郎的相貌和服装设计上相似，又同为前田家藏刀，常被视作双胞胎。

作为目前御物组中的唯一短刀，赌出率和掉落率并不算高，玩家会将他和国宝厚藤四郎并称为欧洲小学生。



哟……我是厚藤四郎。刀身直，刀刃很厚是我的特征，在兄弟中被分类进破甲锥子。不是自夸，我历代的主人诸多名将，都是很有名的人物。



足利将军家传宝刀，为绿发将军足利义尚征伐六角时所用刀。后来本阿弥佑德从堺商人手中购得，转让给一柳直末。之后短时间内主人换为黑田如水，再换成丰臣秀次。秀次死后，此刀上交丰臣秀吉，随后赐给毛利秀元，为毛利家所有。江户时代，毛利秀元之孙将其献给四代将军德川家纲。后由一桥家珍藏，昭和初期被帝室博物馆（现东京博物馆）购入。

刀本体刃长七寸二分（约 22cm），直刃，虽然刀身短，但是厚刀刃，甚至刀尖都有 1.1cm，为破甲刀，在战场中倒置佩戴于右腰间方便使用。

刀剑乱舞中目前唯一的国宝短刀，稀有度是 UR 级，人称欧洲小学生，现在和鸣狐、三日月宗近一同居住在东京国立博物馆。（游戏中的国宝刀：三日月宗近、厚藤四郎、压切长谷部以及江雪左文字。）



原主人丰臣秀次是丰臣秀吉养子，被秀吉以谋反罪处死，选择切腹自杀（1595年），切腹所用刀可能是用厚藤四郎。毛利家将厚藤四郎献给四代将军德川家纲时，获得了金千枚，换算成现在的货币高达数千万日元，就是说这是一个很贵的正太。

主人多名人，所以性格认真，是个很有自尊心的正太，优等生，昵称“厚酱”，和五虎退有专门的关于藤四郎兄弟的专门回想剧情。人设外形神似『弹丸论破』的日向创，也有“创哥”之外号。

短

前田藤四郎 Maeda Toushirou

· 现存：前田育德会
· CV：入江玲於奈
· Illust：問七

我叫前田藤四郎。藤四郎家族的末席。没有什么大不了的功勋，但会好好侍奉您的。

刃长一尺（30.0cm），为重要文化财产，人设方面和平野藤四郎诸多相似。

他和平野同样为前田家所藏。但他在前田家分支加贺前田蕃，前田利政在关原之战时离家，后来其子重新出仕前田家，此刀是当时利政之子所领。后来出任加贺藩，此刀就一直为加贺前田家所有。没有多少起起伏伏的经历，是个暖心的透明小正太。

短

秋田藤四郎 Akita Toushirou

· 现存：京都国立博物馆
· CV：山谷祥
· Illust：タカオカ

我是秋田藤四郎。藤四郎兄弟有很多，不要把我弄混了呀。我通常作为守护刀，没上过战场呢。还请多指教。

刃长七寸四分（约22.4cm），为重要文化财产，白丝正太，名字来自原主人秋元实季，除了曾经为秋元实季的所有刀之外没有其他经历的记录。现在和兄弟骨喰藤四郎同在京都国立博物馆，并且两者皆非博物馆所有物，都是寄存于该博物馆。

秋田实季原名安东实季，为安东水军头领，在庆长遣欧使一事中暗地里帮助伊达政宗。秋田实季曾经蛰居30年，秋田在台词中说自己“很少出门”，阿宅正太就是源自此梗。

另外秋田还是唯一一位会在台词中说脏话的短刀正太，和其软萌正太的外型有较大的反差，估计同样受到原主人的影响，简直“粉切黑”。



无论作为守护刀还是作为身份象征，在大名间很有人气，纷相争求的众多藤四郎短刀，有时也会被商人们购买，作为赠答用品哦。其中，博多商人所得的藤四郎，就是我！博多藤四郎哦！

出自博多，所以拥有博多藤四郎的名号。筑前福冈城主男田忠之赠予小笠原忠真，此后一直在小笠原家所传。继承了博多豪商的商人魂。

游戏中是2015年6月11日开启的“沉眠于地下的千两箱”到达第50层必有的活动奖励。

也的实装再次壮大了藤四郎正太一族。

一口博多方言，刀剑男士中继陆奥守吉行的土佐腔、明石国行的关西腔后第三位方言腔角色。博多方言在结尾处常有带 to，因为谜一样的萌感，在日本方言中很有人气。

眼镜正太，身上的结中纹路是“博多”二字拆开，拥有博多商贩之魂，整个一个博多控。和莺丸同样是曾是小笠原家所有。有趣的是，博多藤四郎作为正宗小笠原茶道流所藏刀，设定上并没有与茶道相关联，而莺丸为小笠原的三一分支所藏之刀，与小笠原茶道流关系很远，却很爱喝茶。

短 乱藤四郎 Midare Toushirou

・现存：大阪历史博物馆
・CV：山本和臣
・Illust：DigitalHearts

人家叫乱藤四郎。和哥哥弟弟们一样，都是粟田口吉光锻造的刀哦。人家的特征，是在兄弟里少有的乱刃哟……怎么样？很容易看出来吧？



吉光短刀中少有的乱刃文，就是刀身的肌理纹路弯弯曲曲，又名乱吉光，曾为细川胜元所有，江户时代白河藩藩主阿部家所藏。游戏里的其他藤四郎短刀都是直刃文，所以他是游戏中的稀有伪娘，玩家间流传“刀剑女主”称呼，台词色气十足。虽然稀有，目前仍是重要的美术品，暂时还未升为重要文化财产。



短 五虎退 Gokotai

・现存：上杉家藏
・CV：粕谷雄太
・Illust：思春期

我，我叫五虎退。是献给兼信公的礼物。那个时候，怎么说呢，正在兴头上，我，做掉了好多好多的老虎。可，呜呜，我真的只是一把短刀啊……呜



曾随足利义满的遣明使到中国。永禄 2 年上杉兼信上洛，正亲町天皇所赐短刀。此后一直为上杉家所藏。名字由来很是有趣：足利义满的遣明使在中国的荒野遇到五只老虎，惊慌之中拔出腰间的吉光短刀闭眼挥舞，睁开眼时发现老虎都不见了！遣明使回去向足利义满报告，义满就为刀命名“五虎退吉光”。

也因此，人设方面画了五只小白虎伴随，然而……中国当时并没有这种老虎，好好爱护来过中国的小正太，不要深究吧。性格设定为胆小的正太，和厚藤四郎的回想剧情中被欺负哭。



短 药研藤四郎 Yagen Toushirou

・现存：无
・CV：山下诚一郎
・Illust：石商

叫我药研藤四郎吧。虽是这样一个名字，我和其他兄弟们不同，是在战场长大的。风雅的事情我不懂，战场的话就放心交给我。以后好好相处吧，大将。

室町时代中期，足利幕府管领畠山家所有。1493 年畠山政长被细川政元围攻，切腹自尽，刀归足利将军家。 永禄之变中足利义辉被杀，落入松永久秀之手。 随后松永将其献给织田信长。在本能寺之变中烧毁。

原主人畠山政长准备用随身携带珍爱多年的短刀自尽时，却怎么都刺不穿腹部，一怒把短刀扔向屋子角落的药研（捣药草和药石的铁质工具），药研立即被刺穿，因此该刀得名药研藤四郎。（后来畠山政长借了把短刀还是切腹自尽了）

因上述轶闻中因“舍不得爱惜自己的主人死去”而被视为忠诚之刀，一人得道鸡犬升天，藤四郎短刀的名气也大涨，被视为护主刀而受到大名们的广泛追逐。游戏中的藤四郎短刀如此之多，药研正太也要负一定的责任。

和三日月宗近、骨喰藤四郎同共经历永禄之变后，和骨喰一同为松永久秀所有。最后和织田信长一起葬身本能寺之变的火海中，信长非常喜爱此刀，一直带在身边，所以药研才说“我是在战场长大的”吧。也有说法药研并未在烧毁，或被明智光秀或者丰臣秀吉回收，但众说纷纭，并无定论，可以确定的是已经不存在了。

性格堪称完美男人，作为一名正太却被诸多审神者们尊称为“aniki”（大哥），对审神者宠溺程度足以将其形容为“废柴审神者制造机”。内番服饰为医生打扮，并且自带眼镜属性，杀伤力十足，加上与其他刀在历史上有较多关联，衍生的同人作品很多，是藤四郎短刀中较有人气的一位。▲

雏蜂

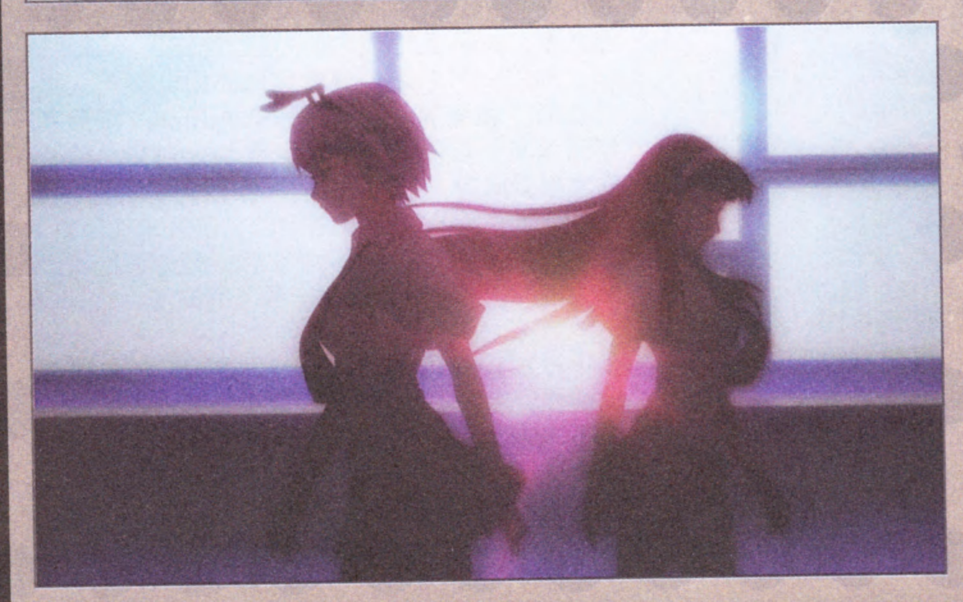
B·E·E

动画介绍

『雏蜂』是有妖气原创漫画梦工厂（www.u17.com）上连载的青年向机娘漫画，目前拥有用六亿多的阅读量，算得上是中国动漫界的顶梁作品。有妖气在2014年宣布其动画化后一直沉寂，直到最近才有了新的消息。本作品将会在2015年7月23号于国内网络平台开播，同时由花泽香菜、立花慎之介、折笠富美子等日本声优配音的日语版，也将会在日本网络平台同步播出，相信这次『雏蜂』将会给中国动画带来不一样的发展吧。

内容简介

“尖兵”，未来世界中各国通过纳米技术强化的特殊战斗部队，拥有着远超普通人的战斗能力，并配备了仿生装甲的他们，会为国家解决普通士兵不能解决的问题。某天，身为“尖兵”部队中一员的琉璃，接到来自教官的命令，要求她去解决一个劫持事件。不明白为什么会派遣出到这种“普通”任务的琉璃，带着脾气来到了现场。就在她利落的收拾着劫匪的时候，她救下了一个普通的青年……





人物介绍

琉璃

…三尖兵，仿生对象为蜜蜂。性格冷傲，刚开始对孙浩轩没有任何的好感，当和孙浩轩有了…触后，开始慢慢改变了对他的态度。

孙浩轩

…高中生，没有任何的人生目标，在卷入…事情后，性格开始慢慢的变得有主见，…的身世之谜而努力中。

白桦

…高中里如校花般高贵的存在。但暗地…已经很久的学姐，性格随和，但却能…心里有种让人无法接近寒气。

安德烈

美国人，做事风格夸张，为达到自己的目的可以不择手段，对自己的能力十分的自信，喜欢把孙浩轩等人玩弄于鼓掌。

塞西莉亚

…行兵蚁小队的队长，仿生对象是飞蛾。看起来很成熟，却意外的是个傲娇，对安德烈的时候尤其明显。

杪樱

突然出现的敌对尖兵，为人疯狂，以杀戮为乐，对于殷海博士非常忠心，是个病态般的存在。

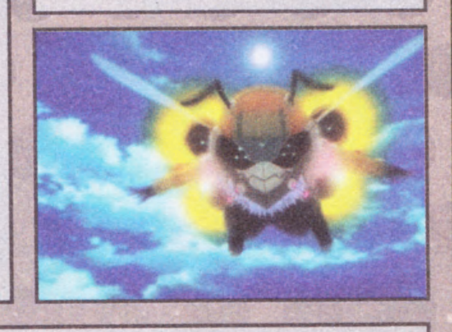
Cast

（中）
配音导演：皇贞季
琉璃：山新
白桦：洛如菲
殷海：slayerboom
（日）
孙浩轩：立花慎之介
琉璃：花泽香菜
白桦：折笠富美子

OP：the Lost Eden

Staff

原作：白猫
出品方：有妖气
制片人：董志凌
监制：张迪
导演：李豪凌
演出：黄一振
人设：金荣范
制作：上海绘界文化传播有限公司



相关信息

『雏蜂』琉璃手办发售日期：2015 年 7 月 14 日，上海 CCG 首发。
『雏蜂』动画开播日期：2015 年 7 月 23 日全网播放。
『雏蜂』手游：2015 年 7 月 31 日上海 ChinaJoy 发布。
『雏蜂』电影：2017 年上映。
『雏蜂』白桦手办：制作中。



来自东方的夏目前奏

■文/sionava ■责编/白石 ■美编/塔里

例大祭12 音乐推荐

prelude of summer began with TOUHOU

伴随着连日阴雨，梅雨季节的到来预示着夏日即将临近。在热浪袭来之前，五月中的例大祭 12 也已经举行。从正作算起，东方 Project 已经走过十几个年头，不少同音社团也伴随着它度过了青春的数年时光，不过令人欣喜的是，创作者们依旧保有最初的热情，继续在这个领域源源不断地将自己的幻想变成现实，谱写着各种各样多彩的乐曲。

综合系
comprehensive

封 -FUU-
SOUND HOLIC



回望同音这些年，不管经历各种变迁，多少社团出现又淡出在视野里，SOUND HOLIC 都一直静静地待在它的位置上。每逢展会习惯性地看看他们的动向，也已经成了一种习惯。例大祭 12 上，SOUND HOLIC 同样携 3 部作品参展，709sec+ 汉字系列新作 +SWING HOLIC 爵士系列的固定组成，让人恍惚以为时间并未过去。到了汉字系列的第二十作，SOUND HOLIC 选择了 ZUN 的秘封组作品「卯酉東海道」和「大空魔術」改编，标题上的“封”就是此意。略带宗教庄严静谧色彩的 intro，第二首是永远雷打不动的 Nana Takahashi，一切都如同惯例，参与人员也还是那些见了一次又一次的名字，SOUND HOLIC 给人太多熟悉的怀念。

改编自原曲『最も澄みわたる空と海』的 Intro『A Journey of the mind』曲如其名，安静的氛围带人走上通往心灵的道路。在安静落幕后紧接而上的 tr.2『GALAXY FLOWER』与以往一样，不用想就知道，高桥式 eurobeat 又回来了。随后的 tr.3『Rogue Star』,709 小哥继续 rock 风，而隣人刚在与高桥组成的 COLD KISS 组合中提供了 tr.4『Oceanic blue』，立马又去 tr.7『lost In Space』与另一位与他关系说不清道不明（误）的妹子 aki 联手来了同样雷打不动的 LINJIN 式 POP。本次 3L 大姐姐的 Tr.9『夢色世界』是碟中固定的 POP 曲，拥有张力的歌声和高音让人享受。在 SOUND HOLIC 的作品里同样已经成为惯例的 SWING HOLIC 式 JAZZ 这次一样有『荒城のセレナーデ』这一曲，照旧由那边的主力歌姬 A~YA 来演绎。最后几首曲子的位置留给了电子音乐，说明本碟的涵盖面也一如以往，各样风格大杂烩，大概总会有比较对你胃口的一首。

Sevens Head
FELT

不知不觉，FELT 的作品也出到了第 16 张。与发热巫女分开以来，FELT 一直保持着自己独特的明亮氛围，在电子风格的运用上也不同于任何人。两个团的风格区别越来越明显，而这次的『Sevens Head』正是 FELT 独有的味道。NAGI ☆亲自包办原创的 intro 曲『Clean』营造的纯粹明亮氛围，从前半曲的飘渺转到后半曲的激烈节奏，仿佛正在孕育新生。随之而来的 Tr.2『Other Side』，当家歌姬舞花一开口，明亮的色彩就如同本碟的宣传词“满溢而出的坚定思念”一般洋溢在曲中。第三首则是与第四首相连的，可以看作是一整曲被分成的 2 个 part。前半是 FELT 自家作曲家 Maurits “禅” Cornelis 的纯音乐 part，后半开始由歌姬 Vivienne 演唱，又是 FELT 引以为豪的全英文词作。Tr.5『Link』再次出现 NAGI ☆，带来一首他擅长的 Ambient 风曲目。紧接着的 tr.6『overflow』与上一首同样改编自原曲『遠野幻想物語』。在前奏渲染出的幻想氛围中，美歌略显沙哑的悠长歌声静静加入，与这样静谧的曲风搭配地十分圆满，高潮部分的饱满抒情感也同样迷人。后面未提及的几首 vocal 曲与纯音乐 arrange 也不负 FELT 一贯的质量，本次的作品质量都十分安定。



电子系
electronic

POP|CULTURE 3
Alstroemeria Records

当熟悉的电音系社团逐渐一个个销声匿迹时，一如既往地每次展会都有新碟发布的 Alstroemeria Records（简称 ALR）成了某种意义上最后的坚守。离开了红蓝黑三团鼎立佳作横飞的时代，又结束了 dancehall 系列推崇的 nonstop 主题，如今社团代表 Masayoshi 想做的又是什么样的音乐？答案大概就是到这次例



大祭 12 为止已经出到第三张的“流行文化”系列。不知道 Masayoshi 心中的“流行”是怎样的一番风景，在笔者听来，这次的新作『POP | CULTURE 3』与同系列的前两张作品共同拥有的听感，是对之前风格的选择性继承。精选集『EXSERENS』与『EXSERENSES』之前的时期，是全曲旋律丰富，效果冷峻激烈的时期。到了在此之后的 dancehall 系列与同时期的几张单独作品中，ALR 逐渐转型成了节奏更加稳定，主题更加鲜明，而总体上的旋律多样性有所削弱的风格，大概这和目前的同人电音界整体向 EDM 舞曲风格转变的趋势有所联系。更加强调重复的主旋律，听起来也不再总是那样冷硬激烈，也许这就是 Masayoshi 所理解的，电子舞曲的“流行”。

这次的『POP | CULTURE 3』与以往作品一样，以一首结构简单的 intro『POP | CULTURE 3』作为开场的铺垫。时不时被吐槽喜欢扒素材库里的素材拿来拼拼凑凑 loop 几番就做成一首曲的 Masayoshi，在这次的 intro 中似乎又使出了这招偷懒的技能。不过不管怎么吐槽，都没人会否定他对于旋律的敏感。即使在这一分钟出头的简单 intro 中，也用一句“I know what you gonna say”的采样伴随旋律 loop 出了洗脑的味道。随后来到 Tr.2『Lost Emotion』，令人怀念的 nomico 又回来了。在同音届淡出许久的她近来重新恢复活动，回到这个让她用一首烂苹果扬名海内外的舞台，这是件令人欣慰的事。本曲不愧是为回归的 nomico 所作，要说的话倒是更加近似 ALR 的早期风格。急促的节奏和高压的鼓点配上华丽的旋律，一听就能感受出是“同人“作品的独特味道，令人不禁涌起些怀念的心情。Tr.3『Regret』很快回归了 ALR 如今的风格，这首 nachi 妹子演唱的原创曲很适合她的特质，稳定的节奏与单纯鲜明的 HOUSE 式编曲很好地衬托了她的声音。Tr.4『Temper』和 Tr.6『Deeper Than Your Eyes, Farther Than Platinum Moon』都是由 ALR 主力歌姬之一的绫仓盟所演唱，前者用多变的 trap 音效营造出迷幻的舞池氛围，而后者是外援 Camelia 作曲的一首 EDM。这位同音新秀近年来风头正劲，每每在 Masayoshi 的碟里出尽风头，这次的作品配上声音通透的绫仓盟，营造出强烈的跃动感，各种 wubble 效果也增添了更多色彩，可以说是本碟中最高的一曲。ayame 演唱的 Tr.8『Doll of Misery』是 ALR 近年来每张作品中的标配，安定的节奏和旋律与 ayame 稳定的声线相得益彰，整体营造出同样安定的印象。Tr.9『サクラ . ホライズン』在 nachi 自己的活动 10 周年精选集中也有收录，在本碟中收录的则是 BEATLESS，亦即去掉打底鼓点的版本。与原来的版本相比，纯净的钢琴音色伴奏使 nachi 的歌声更多了一份静美的色彩。与 nachi 多年前曾经演唱过的『Against, Perfect Blossom.』相比，这次在同样的原曲『さくらさくら』的基础上演绎出的『サクラ . ホライズン』有着另一种味道，也是本碟中的良曲之一。

864

Halozy

自 2009 年开始活动以来，Halozy 已经走到了第 6 个年头。在多方面活跃着的社团代表 sumijun 与专精辅佐的助手ノヴィタ两人的支撑



之下，社团从开始时的青涩，逐渐换上了如今老成熟面貌。一人身兼社团代表、作词作曲等等创作事务的 sumijun 与出身自行车店，擅长交涉的ノヴィタ通力合作，专注创作活泼舞曲风格作品的 Halozy 在自己的方向上越走越远，现在已不光是推出 CD，还与其他几个风格相近的社团成了好基友，人员流通自不提，各种同人 Live 活动也办的如火如荼。这样的活动方针在他们推出自己作品时也有着不小的助益，就在前段时间刚刚落幕的例大祭 12 上，八面玲珑的 Halozy 网罗了众多知名歌姬献唱的作品『864』也出炉了。

Halozy 的改编一向忠实原曲，曲子的走向与原曲基本一致，专注舞曲风格的 arrange 又为原曲增加了更多趣味。经过 intro『864 melody』的低音轰炸铺垫，在舞池即将被聚光灯照亮，音浪奔涌而出的紧张气氛中，tr.2『Kiss & Crazy』伴着仿佛有些不合时宜的纯净 BASS 效果音开始了。不过随着歌姬的声音，氛围很快就回到了 intro 时的感觉，各种重音低音上线带领节奏，让本曲重新恢复了置身舞池中央激烈摇摆身体的色彩。相对于本曲，Tr.9 的同名 extended mix 版本倒是上来就营造出了高潮时的气氛，除此之外没有改变太多。Tr.3『ハルノカゼ』(标题意为春风)，稳定的节拍加上贯穿全曲的活跃伴奏音轨，又拥有名歌姬野宮あゆみ的甜美演唱,明亮的色彩正如其名。Tr.7『143』由 nayuta 演唱，曾经在 ENS 因为成名的一曲『緋色月下』火遍同人音乐界，近年来活动频率却下降许多的她这次又有机会出场，自然会让许多粉丝高兴不已。Sumijun 包办的此曲风格也一改轻快甜美的路数，变得锐利起来，倒是也很有 ENS 的曲子风范，曲名后附带的后缀 "oriental dark flight" 如果按照字面意思解读的话，本曲确实是一次暗黑的东方旅程。其他风格方面,本碟中的标准的 pop rock 式电吉他『GO 4 IT』,与别样风格的烂苹果改编『8 番目の路地』营造的寂静忧郁氛围，还有同样来自 ENS 的歌姬夕月椿献上的 tr.8『midnight cookie』，用萌系声线来演绎了名原曲『U.N. オーエンは彼女なのか？』，也都是不错的听点。



Nostalgic Breeze

EastNewSound

CD 编号已经达到了 37，东方 arrange 作品也已经出到第十七张的 EastNewSound 在同人音乐界也已摸爬滚打多年。第一张满载神曲的正式作品『Lyrical Crimson』让他们从此扬名，从 2008 年到现在，他们有过巅峰时期的辉煌，也度过了炒冷饭时期的低迷。所幸，被广大听众爱称为新东方的他们，终究一直没有逝去。社团代表黑鸟从新东方的第一张作品起就为社团作曲，『緋色月下、狂咲ノ絶』就是出自他之手。虽然那时的歌姬葉月なの，也就是 nayuta 现在活动已经不多，不过现在 ENS 也有了稳定的新血。歌声各有特色的夕月椿、紫咲ほたる、花咲あんな三位 ENS 固定歌姬已经成了 ENS 的中坚力量，在例大祭 12 的新作『Nostalgic Breeze』中都有登场。

这张碟中比较少有地没有其他外援歌姬的出现，三位歌姬每人都担纲两首歌曲，另加 4 首 no vocal。Tr.1 是村纱船长的原曲改编，轻松活泼的 HOUSE 风格引人入胜。然后来到第二首，『meteor』就开始了 ENS 的擅长风格。从安静的贝斯声开始，这曲的开头十分静谧。第一段柔和的歌声告一段落后，伴随出现的急速节奏和合成器音轨，紫咲妹子的歌声也变得奔放起来。歌曲中段的 ENS 式合成器旋律刚一结束，形成强烈反差的人声段就紧接上来，动静之间让人十分享受。Tr.3『original scenery』是纯电子音乐风格的原曲 arrange，忠实原曲的这首改编让人有熟悉的好感，从这偏 HOUSE 风格的 remix 中可以感受到黑鸟风格上的转变。花咲あんな的 Tr.6『atom』是用高昂的声线配合黑暗风的 arrange，喜欢这一口的同学必定会鸟肌直竖。另外几首 vocal 曲目和 inst 曲目也都各有听头，总体来说 ENS 这次的碟是不错的一张。

BEMANI × 東方 Project Ultimate MasterPieces

KONAMI

本次例 12 上最大的新闻之一，也许就是 KONAMI 联合东方 Project 推出的这张专辑。整天想搞个大新闻的 KONAMI 一会爆出手游化疑云，另一边看来它大概也没那么快放弃自己做了几十年的家用机。BEMANI 这个 K 社多年的音游招牌机种，近年来也在逐渐吸收同人音乐界的新血，不少搞东方的人也加入进去提供乐曲。这次的专辑里，就有不少同人出道的面孔。SOUND HOLIC 与高桥菜々的组合，REDALiCE 加上野宮あゆみ，同人界的大厂幽闭，以及常



青歌姬 3L，ALR 的 MASAYOSHI，最爱恶俗搞怪的ビートまりお都参与了这张作品，除此之外还有 P*Light，DJ TOTTO，PHQUASE 这些 K 社的作曲，以及 2 位 K 社的资深人士 Ryu ☆与猫叉 Master。如此豪华的阵容营造的新闻效应空前惊人，在碟刚出的那段时间里笔者的社交圈就遭到了一波刷屏攻击。

本身就出身于东方圈里的那些人做起东方来自是得心应手，和在自家社团基本没有二致自不必说；K 社的各位也各有各的滋味可以一听。P*Light 最具代表性的风格就是他的 Happy hardcore，人送外号 P 高兴，这次改编自原曲『withered leaf』的『ホメ猫☆センセーション』就洋溢着高兴的色彩。另一位爱称刘高兴的 Ryu ☆就显得有些偷懒，将好好的竹取飞翔改编成了充满土嗨风格的一曲，让人仿佛回到 90 年代迪厅的尖叫 sample 把原曲的味道毁了个干净，不过说不定也意外地有人爱听。擅长将电子与民族调结合的猫叉打造的『千年ノ理』就比较有味道，回旋的电子旋律演绎出了千年幻想乡激烈的一面，中间插入的钢琴段又十分安静，随后而来的吹奏乐器与厚重的节拍交织，动静对比之下显出这一曲的魅力。刨去话题性之外，这张专辑在例 12 中也是一张风格多样的作品，个人认为有听的价值。

蒼月の懺悔詩 ～ Universal Nemesis

EastNewSound



Yonder Voice 作为在东方界活动已久的国人社团，可以说是代表国人同音水平的标杆之一。他们已经推出过不少作品，并且参与 live 活动获得了不小的知名度，还带着自己的作品，进军到了日本，已经在 CM 和例大祭上都打拼出了成绩。这次在例 12 上，他们也发布了新作『蒼月の懺悔詩 ~ Universal Nemesis』。主唱瑶山百灵代表性的高亢声线日臻成熟，社团的作曲也明显能够听出一次比一次丰满，多样的电子风格让全碟处处充满亮点。

第一首『蒼月の懺悔詩 ~ Universal Nemesis』恢宏的开头后接着充满电子色彩的节奏刚让人眼前一亮，第二首『星灯の海』就风格一转变得和缓悠长，而第三首『道連れ』密集的鼓点和电吉他音色的加入让本曲有了流行摇滚的味道。随后的数首歌曲风格也多种多样，一张碟里能让人有不同的享受，不管是为了音乐还是为国人原创应援，本碟都是值得支持的作品。

轻音乐系

light music

オシャレとは、こうういうこと。

DDBY

标题的意思是“所谓潇洒，就是这样一回事”，这足够有 bigger 的标题之下有没有足以支撑的作品？答案是肯定的。低调的 DDBY 偏爱西洋风的音乐，一直持续着各类轻音乐的创作。本次作品的主旨是“给想要倾听潇洒的音乐的人献上的作品”，内容全部取材自红魔乡一作。虽然不知充满和式风情的封面为何配上的却是充满感情的萨克斯演奏，这其中到底有什么含义，不过毫无疑问，这样的音乐一听之下就能让人感到自然的洒脱空气。关于本碟，制作者的想法很简单，就是想要创作一张与普通的一张碟内包含多样风格的作品不同的，纯粹以洒脱感来决胜负的作品。萨克斯的音色带有成人世界的艳丽色彩，多变的旋律与醇厚的音色让本作听起来格外有成熟的风味。



本碟并非数字音乐 DTM，全曲都由萨克斯手演奏而成，为了更好地表现洒脱感还专门加入了 2step 音乐的要素。全曲的听感都轻松怡人，就个人来说，认为也是张没必要单独推荐曲目的作品，挑个闲适的时间放松身心地倾听就是最好。

悠々幻想響

東方オーケストラアレンジ地位向上委員会

东方同人音乐里从不缺少管弦交响乐改编的一席之地，大气磅礴的编曲与乐器合奏的壮





这张作品的内容与封面上的辉夜姬一致，选择了永夜抄的原曲，用钢琴和尺八，古琴来进行二次创作。强调治愈感，静寂感和跃动感的和风 arrange 听起来果然与永夜抄紧张激烈的原曲风格大相径庭。开头的三首曲目『黄昏』『残響』『因縁』中，各种和风乐器伴随着钢琴旋律静静响起，美丽静谧的旋律在深夜里让心灵感到十分安宁。『訣別』与『悠久』由歌姬 Laco 演唱，毫无多余修饰的唱腔让原本就舒缓静寂的曲子更增一分古朴的味道。『黎明』中的钢琴连弹与和式弦琴在曲中增添了跳跃之意，最后一首取自妹红原曲的『EX. 転生』更进一步加强了这份感受，拨弦的颤音十分抓人耳朵。这样适合静静欣赏的作品，绝对值得在本次例 12 中挑出来推荐一番。

由于篇幅和笔者的喜好局限，本次只能忍痛从例 12 众多吸引人的作品中选择这些来进行评价及推荐。还有更多好听的音乐无法提及，不得不说是个遗憾；但将更多可能留给读者的大家寻找，也不算是一件坏事。音乐的风格千变万化，如果这次的抛砖引玉能够将你的目光吸引到这个领域，进而发现自己的真爱，那就最好不过了。成文途中受到许多朋友帮助，在此一并表示感谢。▲

调让人百听不腻。这次，喜欢此类风格的听众要注意了。例 12 上，各家擅长管弦交响的社团，来了一次少有的大型合作。曾经传教过东方里的金发与黑发角色，甚至组成了“東方黒/金髪少女地位向上委員会”这种奇怪组织的 hentai 作曲家们，这次又来致力推进管弦交响乐了。蜂蜜柠檬、狐之工作室、Melodic Taste、Foxtail-Grass Studio、オーライフジャパン、凋叶棕、Tutti Sound、趣味工房にんじんわいん这些社团组成了东方管弦乐创作推进委员会，联手推出了一张管弦大碟『悠々幻想響』。来自各家知名社团的 10 位作曲家组成的豪华作曲阵容，在这张碟中编织出了全 17 曲的大容量作品。熟悉这个领域的听众看到这些名字，就应该已经足够激动了，而关于这张碟的曲目方面，也不需要单独推荐了。总之，就打开全碟，好好享受这顿管弦乐大餐吧。

月読 -blue moon-

流派未月亭

2010 年创办的流派未確定这个社团经过的一系列变迁，在同人社团里也可以说是一波三折了。自创办经过 2 年，原成员結城楓与玖原イヅナ分道扬镳，各自寻找新的方向。随后，結城楓又创立了新社团流派未階堂。未階堂追求新颖的音乐，在尝试各种错误的同时，一直寻找着新的挑战。而他们寻找的结果，就是在 2014 年 12 月 29 日的 C87 上创立的新名义，流派未月亭。这个名义用来创作与他们之前的主流管弦乐风格完全不同的，强调和乐器的静寂治愈感的和风音乐。在 C87 上，这个名义的第一张作品『永劫回帰』发布。再到这次例 12 上，用流派未月亭的名义发布的新作『月読 -blue moon-』也出现在人们眼前。




Sound!
Euphonium anime tour
——巡礼『吹响！上低音号』圣地宇治市
■ 文 / 完蛋了的国王 ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 小茧

not so hot than k-on 然而并没有重现"轻音热"

2015年4月，京都动画用一部『吹响！上低音号』吹响了回归校园部活作品的号角。在已经过去的2014年里，京阿尼原本已经凭借『中二病也要谈恋爱 恋』和『Free!-Eternal Summer-』这两部二季动画进一步巩固了在校园部活类动画领域的龙头地位，谁料受老朋友贺东招二的蛊惑而制作的现实主义幻想剧『甘城辉煌乐园救世主』一波高开低走的走势险些把京阿尼带进路边下水沟，接着由自产自销的作品『境界的彼方』改编的剧场版新作『境界的彼方 -I'LL BE HERE-』造势活动不顺，票房堪忧。一连串的打击让金钱至上的京都动画不得不重新思考2015年的战略方向，结论毫无疑问就是继续回到轻车熟路的校园部活题材上来。

本次被京阿尼选中的标的——小说『吹响！上低音号』虽然也有些特色，但与京都人过去几年的选片思路仍非常接近，京阿尼并没有想过要跳出以前的窠臼。小说的作者武田绫乃是1992年出生的年仅23岁的新锐女作家，并且是土生土长的京都人。在『中二病』『境界的彼方』和『Free!』三作先后动画化后，京阿尼暂时放弃了从自社经营的KAエスマ文库里选择改编标的，而是通过海选锁定了『吹响！上低音号』，本质上也是因为KA文库优秀新作的枯竭。由非主流的宝岛社文库发行的『吹响！上低音号』能闯入京阿尼的法眼，与其说是后者慧眼识珠，还不如说京都人只是在前者身上看到了『轻音少女』的影子，企图重演化平凡为神奇的戏码罢了。刚刚连载了4卷，销量不过十几万而已的『吹响！上低音号』知名度确实有限，即便有作者是京都人，作品的舞台在京都的这层本土优势的加成，最终让京阿尼下定决心的因素恐怕还是音乐部活类的题材。



动画开播后，延续了京都动画作品高话题性的传统，也似乎在主流的动漫媒体上很有些造势的氛围，尤其在第8话过后更是让观众炸开了锅。不过平心而论『吹响！上低音号』在天朝的人气并不如想象中那么高，不仅完全无法与当年的"轻音热"相提并论，甚至在今年的"圣四月"里连人气前三都排不上，各视频网站上低迷的点播数据和网友打分就已经说明了一切。原因何在？恐怕一句"励志不够，百合来凑"就可以加以概括了。本格青春群像励志小说的『吹响！上低音号』原本的质地就不如日常空气系四格漫画『轻音少女』这么柔软易塑，小说目前也并无多少篇幅，这便逃脱不了小品级作品而非年度主打戏的印象。至于群像剧的题材，如果没有麻枝准这样的"玻璃心"，或者冈田麿里的"玛丽苏情结"，也恐怕是很难写得惊天地泣鬼神一般引人关注的。『吹响！上低音号』的两大硬伤就是角色数量过于庞大，以及交响乐演奏的逼格过高，有这样设定硬伤的青春群像剧就更难写了。说到本作角色数量众多，最直观的感受就是观众看完全剧都未必能记住几个角色的全名，更遑论将人物与他们演奏的乐器和所属的声乐部一一对应起来。京阿尼近年来屡试不爽的"新米声优"战略也拖低了主要角色的魅力值，硬要说四位一年级生的主角阵里哪位声优的表现最突出的话，可能也只有"萨法呀酱"的声优，出生于1995年的新人丰田萌绘了吧，她曾在『境界的彼方』中饰演过原创角色伊波樱（然后你肯定要问伊波樱是谁），声线和演技都算是比较有特点的。其他诸如黑泽ともよ和安济知佳虽然都主演过人气动画里的第一女主角，但论存在感和声线特点实在是有够平庸。到头来风头还是被寿美菜子、茅原实里这些老牌一线声优给抢走，既然如此为何不互换下角色位置呢？更奇怪的是根据原作的设定，绝大部分角色都是讲关西腔的，声优阵里也确实有寿美菜子这样如假包换的关西人，结果却是监督石原立也强行把动画版的配音都换成了标准日语，用意何在啊？

至于观众想吐槽也没几个人够格吐槽的音乐专业方面的问题，笔者只能说首先辛苦小说作者武田绫乃了，要在无声的纸面上表现出一整个大交响乐团演奏时的磅礴场面，同时还要兼顾各声部，乃至各人的细节发挥，听上去就觉得很不可思议。当平面的原作转化为多媒体的动画时演奏的问题并没有得到解决反而被放大了。如果说北宇治高中的演奏一开始很烂大家都听得出来，那什么样程度的演奏算好？恐怕就算在日本也没几个观众能轻下评判，高坂同学的小号吹得算不算好？如果算，那么跟『空之音』里的梨旺前辈比哪个更好？社团顾问泷老师能在演奏中随时指出每一个演奏者发挥不佳的地方，那在观众耳中又能分辨得出多少？诸如此类的问题在一般观众的头脑中是无解的，到头来大家无非就是看个热闹，所以说既不懂音乐，也无法感受到作品励志点的观众就只有靠百合元素来点燃激情了吧。（编者：本期动画研究的文章内容恰好也是本作品，能看到两位作者从不同角度对动画的评价实际也是件有趣的事。京都向来精巧的商业策略想必也是让观众对其态度分为两派的一个源头吧。）

This time is home court 这次是真正的主场作战

以上是关于『吹响！上低音号』作品本身的一点个人观点和余谈，接下来书归正题还是来聊聊围绕着动画进行的圣地巡礼之旅。本作虽然在各方面都不足以与『轻音少女』相抗衡，但唯独实地取景和圣地密集程度这点上可与『轻音少女』一较长短，那是因为『吹响！上低音号』本次的取景地正是京都动画的主场——真正的主场，宇治。

众所周知，全称为株式会社京都动画的“京阿尼”总部设在京都，但这个京都是京都府而非作为圣地巡礼最热门目的地的京都市。笔者以前就曾介绍过京阿尼真正的主场所在地是京都府宇治市，这次『吹响！上低音号』的舞台正是宇治市，原作小说的取材工作因作者武田绫乃的关系选在了其母校京都市嵯峨野的京都府立嵯峨野高中，作者在高中时代貌似就曾隶属于母校的吹奏部，不过在小说里舞台被改换为架空的“北宇治高中吹奏部”，那么动画的舞台自然就顺理成章地移到了宇治市。

因苦味浓郁的宇治茶而闻名遐迩的宇治市是京都府第二大城市，位于京都市的南面，人口 18 万多。紧邻京都市的宇治市以旅游业和茶业作为两大支柱产业，是一座典型的中小型旅游城市，年接待游客量达 400 万左右，近年来还主打“『源氏物语』之乡”的品牌，吸引众多外国游客到访。宇治市市区面积不大，四周有山地环抱，一条宇治川缓缓流经市中心，大量名胜古迹便分布于宇治川的两岸，其中最为著名的莫过于入选世界文化遗产名录的平等院和宇治上神社，此外值得一去的景点还有宇治神社、许波多神社、县神社、宇治桥、宇治公园、大吉山等，其中绝大部分都作为取景地出现在了『吹响！上低音号』或京阿尼的其他动画中。毕竟是近水楼台先得月，京阿尼早已将小小的宇治市里里外外都拍了个遍了。

笔者去年有幸在观瞻伏见稻荷大社一年一度的“火焚祭”时顺道南下游览了宇治市，说来也是巧合，当时参观的几个主要景点日后都出现在了动画中，这次也算是利用第一手资料有的放矢的制作这份圣地巡礼报告以飨读者。要让笔者说多少次都不为过，虽然京都乃是圣地中的圣地，但还请务必去一次宇治，绝对会不虚此行！

▲女主角黄前久美子所坐的长椅就在宇治川边，需要经过一番耐心探访才能找到



▲ JR 宇治站



▲ JR 宇治站前广场上造型奇特的邮筒

京都府立莵道高中

巡礼照例先从部活剧的第一取景地——学校开始吧。本作架空的学校“北宇治高中”的原型便是京都府立莵道高中，“莵道”是宇治的古称。这是一所 1985 年才建校的年轻府立高中，却早已因高升学率而名声在外，而且本校的部活动兴旺，包括射箭、吹奏、足球等项目在内的社团实力强劲，拥有全国级的水准，动画的舞台选在这里并非没有道理。

莵道高中坐落于宇治市东北角的五云峰地区，根据常识学园内部是不允许外人随意入内拍摄的，照例只能对校门口区域进行巡礼。学校位于一条坡道上，背靠海拔 298 米的高峰山，因为没有电车可直达所以交通并不算很方便，可以搭乘京阪宇治巴士的 103、109 路车到达“莵道高校前”站下车步行前往。从最近的电车站 JR 奈良线黄檗站（并行的还有京阪宇治线）下车换乘巴士也就 5 分钟左右车程。然而我们看到剧中角色的通学路线并不是以黄檗站作为中转点，而是以黄檗站北面两站的京阪宇治线六地藏站，原因是据更深层次的考据发现，动画中的架空学校“北宇治高中”的建筑物确实以莵道高中为取景地，而作为动画灵魂的吹奏部却以另一所高中东宇治高中的吹奏部为原型。如果以东宇治高中作为通学路起点的话，最近的电车站就是 JR 和京阪电铁的六地藏站或者木幡站，根据设定女主角黄前久美子等人就是选择步行至六地藏站搭乘京阪宇治线回家的，下车站则为终点站宇治站，然后久美子步行通过架设在宇治川上的宇治桥，到达设定中位于平等院附近的自家公寓，途径宇治川边时偶尔会坐在河边的长椅上吃吃零食，练练上低音号什么的。由于这条通学路上集中了几个著名景点，所以是巡礼的必经路线。有趣的是剧中几次拍到久美子等人在黄檗站遇到中途上车的秀一和高坂，让人大惑不解为何同一个学校的学生会在同一条线路不同的车站上车，从距离上看京阪黄檗站距离东宇治高中大约 25 分钟步行路程，或许监督认为有些学生是刻意绕远路在不同车站上车的吧。高冷离群的高坂绕远路尚且说得过去，男主秀一也这么做的原因恐怕是为了刻意避开久美子一行人，大概监督是这么想的……

京阪宇治线沿途的六地藏站、黄檗站、宇治站都是重要取景地，搭乘一次电车就可以一次性巡礼完，建议先去莵道高中，回程时在宇治站下车后就可以继续巡礼之旅了。顺带一提的是，京都动画本社的办公楼就坐落于 JR 奈良线木幡站的东侧，第二工作室的大楼则在宇治线木幡站附近，都可以在巡礼途中步行抵达。在京都动画第二工作室楼下有一间京阿尼自营的“京阿尼 SHOP”转卖各种动画相关周边，是京蜜们买买买的好去处。

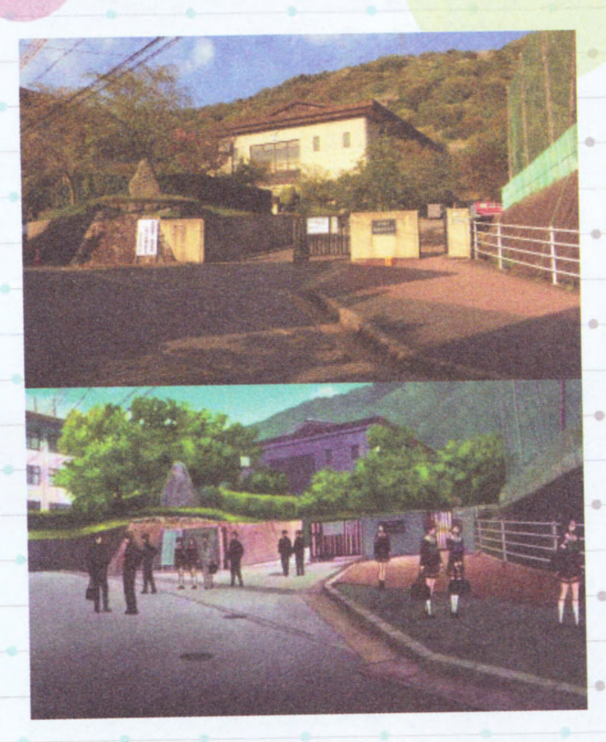
至于如何抵达宇治市，一般从京都市南



▲京阪宇治线的车厢内



▲京阪六地藏站的站台



▲莵道高中



▲六地藏站前的站牌



▲莵道高中校门前，动画里正是樱花盛开的入学季



▲京阪黄檗站，女主角之一的叶月在这里下车



▲京阪宇治线六地藏站

下是最便捷的方式，趁拜访伏见稻荷大社的机会，搭乘京阪本线在中书岛站换京阪宇治线即可，途中会经过墨染和丹波桥两个车站，听上去十分耳熟，这便是『稻荷恋之歌』里女二和男主名字的出处。



▲ 7-11 便利店黄檗公园店



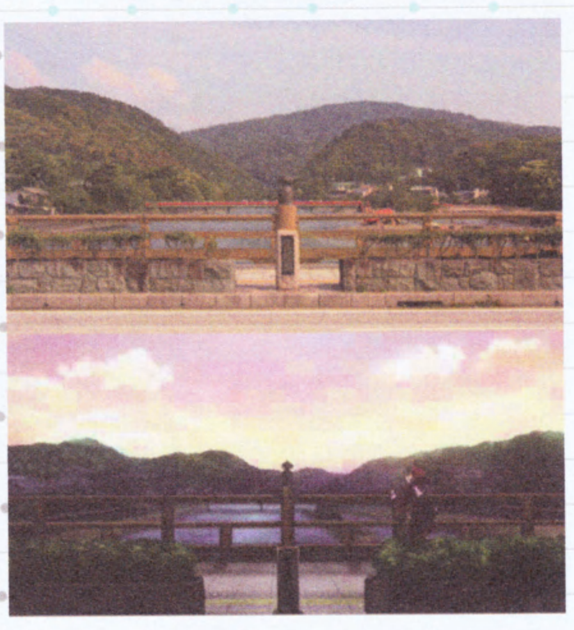
▲莬道高中门前的坡道



▲神还原的交通信号灯装置

宇治桥、宇治公园与平等院

流经宇治市境内的宇治川为南北流向，将城市隔开成东西两边，而作为城市中心点，并作为连接东西两部分的命脉通道便是宇治桥。相传早在7世纪大化年间的646年，奈良元兴寺的僧侣道登为了方便在宇治一带传教就筹资建造了宇治桥，当时的宇治还是一片人烟稀少之地。有着1300多年历史的宇治桥是目前日本现存的三座古桥之一，千百年来诞生过许多传说故事，紫式部的旷世之作『源氏物语』中就描写过宇治桥，后来人们在宇治桥桥头的一侧立起了紫式部的石像，作为"源氏物语之乡"的其中一个景点供游人瞻仰。当然千年历史的古桥不可能原封不动保存至今继续使用，现在我们看到的宇治桥是1996年重新加固架设的。在桥的西侧和东侧分别是JR奈良线和京阪宇治线的两个宇治站，所以其实不管从哪个方向来，只要是搭乘电车就会在行车中看到宇治桥，以宇治桥作为巡礼起点的话也可以利用半天时间通过步行走完宇治川两岸的绝大部分重要取景地。



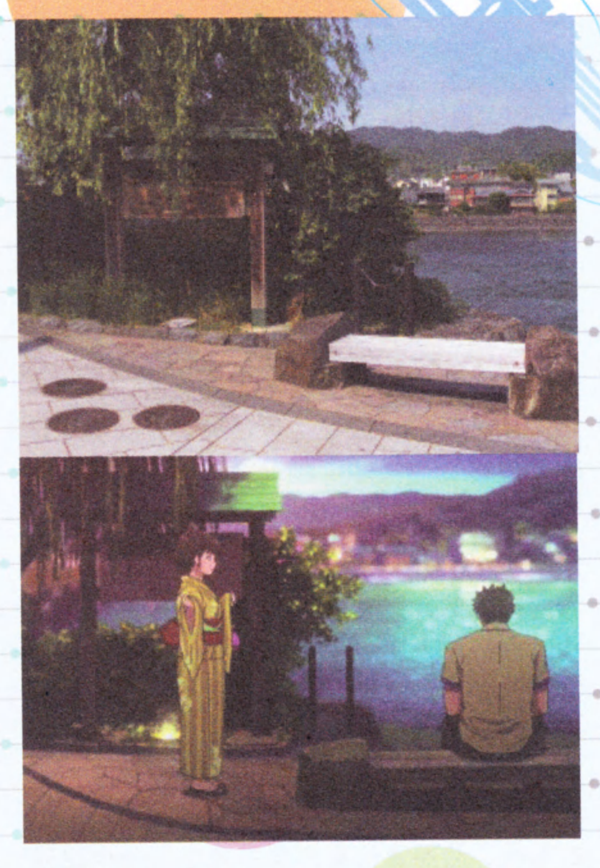
▲宇治桥



▲宇治桥桥头的时钟



▲宇治桥桥头的五岔口，视线的反方向就是平等院的参道入口

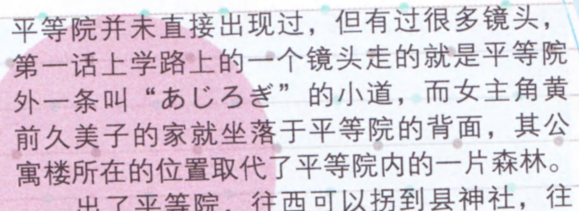


▲宇治川边

如果以宇治桥作为中心点，在其西侧也就是河西岸分布着平等院、县神社、宇治公园、浮岛十三重石塔等一些景点；而在河对岸则有宇治神社、宇治上神社、大吉山公园、龟石楼等几处景点。如果是搭乘JR奈良线在宇治站下车，那么巡礼路线将是从西岸到东岸的顺序，而如果搭乘京阪宇治线在宇治站下车则巡礼路线正好相反。笔者推荐的路线是从JR宇治站出发，步行回到宇治桥，在桥上欣赏一番美丽的河光山色后在桥西侧的五岔口选择最东面的一条，在路口有老铺宇治骏河屋的大招牌绝对不会走错，这一条就是平等院的表参道。参道一路上各式店铺林立，游人如织，热闹非凡。要买伴手礼的话可以买到最正宗的宇治茶，也可以边走边品尝特色的宇治抹茶味冰激凌，一路走走吃吃很快就到了平等院门前。

平等院是宇治最有名的景点，初建于1052年，前身为朝廷大贵族藤原道长的别庄，后由道长之子赖通改为藤原氏族的寺院，至此已绵延存续了1000多年。平等院的拥有者藤原道长乃是后一条、后朱雀、后冷泉三位天皇的外祖父，官拜太政大臣位极人臣，其子藤原赖通以关白身份把持朝政长达50年，构建了藤原氏的全盛时代。由这两父子建造的平等院可谓极尽奢华之能事。平等院采用来源于佛教思想的净土式庭院式样，在人工湖的中间巍然耸立着一座庄严的佛堂曰"凤凰堂"，乃是平等院的核心建筑。笔者去年11月造访平等院时运气极佳，正赶上凤凰堂封闭大修三年后重新开放，不过凤凰堂内部空间狭小，每天限定入内人数，笔者遗憾的没能进去参观。在『吹响！上低音号』动画中





平等院并未直接出现过，但有过很多镜头，第一话上学路上的一个镜头走的就是平等院外一条叫“あじろぎ”的小道，而女主角黄前久美子的家就坐落于平等院的背面，其公寓楼所在的位置取代了平等院内的一片森林。

出了平等院，往西可以拐到县神社，往东便是河岸。沿着上述的“あじろぎ小道”，漫步于宇治川的堤岸上，走不了几步就能到达小小的宇治公园。宇治公园的一部分在西岸，另一部则位于宇治川中的两座沙洲上，沙洲名为橘岛和塔之岛，塔之岛上伫立着一座浮岛十三重石塔，动画的某张宣传海报就是以此石塔作为背景物的。

▲被画成黄前家公寓楼的平等院



▲あじろぎ小道

宇治神社、宇治上神社与大吉山



沙洲上架有喜选桥和朝雾桥两座桥梁与对岸相同，动画里都曾出现过，过河后正对着宇治神社的入口。宇治神社本次在动画里的镜头非常多，所以值得仔细巡礼一番。

宇治神社是宇治市最重要的神社之一，建造年代不详，至少有 700 年以上的历史。宇治神社供奉的是应神天皇的皇子菟道稚郎子，此人曾在宇治地界上营造居所“菟道宫”，后来此地就得名菟道，后来改为同音不同字的宇治。可以说菟道稚郎子是宇治的缔造者，也是类似于宇治人第一代先祖的人物，所以宇治神社虽然在神道教里级别不算特别高，不过香火一直很旺。

走过宇治神社大鸟居，参道基本上是拾阶而上的地形，来到洗手的手水舍会发现水池的出水口上有兔子的塑像，样子非常活泼可爱。在动画第 7 话久美子和秀一一起在宇治神社躲雨时，京阿尼重现了拿手的神还原技巧，将手水舍的各种细节都表现了出来，大家可以通过本文的配图进行对比。宇治神社的规模不大，走过拜殿、中门和本殿后可以沿着

▲左图宇治川上的喜选桥与背景中的浮岛十三重石塔

山路继续向上，没多远就是宇治上神社。

宇治上神社因为入选了世界文化遗产，因此名气比一字之差的宇治神社要大得多，而且据考古发现宇治上神社的本殿大约建造于1060年代，是日本现存最古老的神社建筑物，所以每年慕名而来的信徒和游客络绎不绝。可惜笔者运气不太好，去年正赶上本殿大修不对外开放，后来去奈良的春日大社又赶上迁宫也没能顺利完成参拜。看来去神社圣地巡礼的话最好还是事先登陆当地旅游局官网查看一下这些古建筑的开放状态比较好。宇治上神社和宇治神社一样都供奉着菟道稚郎子，建造年代更早的宇治上神社格局也更简单，作为一级国宝的本殿从照片上看就是非常朴素的一间社流造（神社建筑风格里最普通的样式）的样式。动画里只拍到了宇治上神社的入口，在引爆热议的第8话中，久美子和丽奈从宇治神社的入口一路向上，经过宇治上神社，后继续攀登到达了大吉山顶的展望台。

宇治上神社背靠着的大吉山是一座不足百米的小山包，山顶设一个小公园，有一座展望台，可以俯瞰宇治川西岸的景色。河西岸的宇治市区内是一片没有高楼和山丘的平原，白天看没什么了不起的景色，但貌似夜景不错，一边YY动画的剧情一边欣赏江枫渔火的秋日夜景应该是一桩美哉美哉的幸事吧。



▲宇治神社参道入口的鸟居



▲宇治神社手水舍里的兔型出水口



▲宇治神社的拜殿



▲还原剧中的拍摄角度

县神社与县祭

前面提到从平等院向西拐走一段就可以到达县神社，这是一座很不起眼的小神社，但在宇治当地却颇有来头，神社作为平等院的镇座也有千年历史。宇治当地举办的祭典都是围绕着作为权力和信仰中心的平等院和宇治神社而发起的。名为“县祭”的祭典每年6月5日深夜开始一直进行到翌日的白天，而且奇特的是与绝大部分夜里的祭典活动完全不同，县祭不能点灯，是一个在伸手不见五指的黑暗中举行的祭典，祭典的游行活动“梵天渡御”相传与县社供奉的神明，保佑女性生育的女神木花开耶姬有关，根据习俗夜



▲县神社的鸟居

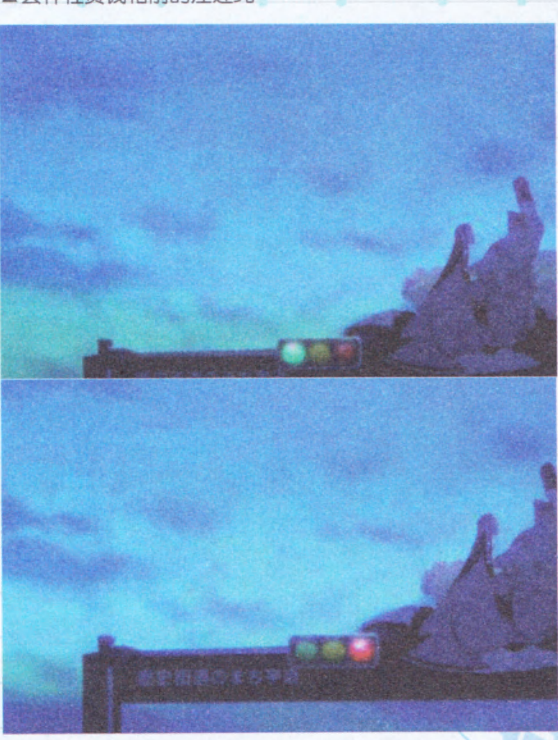


里是不能有火光的。“梵天渡御”的路线从位于宇治市区内某处的宇治神社御旅所（设在神社境外的参拜点）出发，经过平等院南门外的县神社请神，一路抬到河对岸的宇治神社，最后再回到县神社。

县祭的过程虽然有些阴森诡异，并不适合游客观瞻，不过前一天晚上举办的庙会还是照旧热闹非凡的，如果恰好在明年的这个时候选择到宇治圣地巡礼，那么白天跑完巡礼路线全程，入夜后去县神社拜上一拜，逛一逛庙会里的各种小摊贩，再登上大吉山展望台饱览一番美丽的夜景，这样的一次巡礼之旅绝对堪称五体满足！



▲县神社赛钱箱前的注连绳



▲JR宇治站前路口的信号灯，上面还装饰着『源氏物语』的人物看板





▲剧中角色经常光顾的麦当劳木幡店



宇治市巡礼补遗

宇治市很小，小到一天就能逛完巡礼全程，不过既然作为京阿尼真正的主场，其实还是有一些惊喜之处值得挖掘的。

京阿尼最早与宇治牵上关系的作品是『AIR』，后来的『Kanon』据说也用到过宇治的镜头，但都没有得到有力的考据。此后『CLANNAD』、『幸运星』和『日常』也都分别对宇治进行过取景，『日常』拍摄了六地藏车站的远景，『幸运星』取景的是“京阿尼SHOP”，『CLANNAD AFTER STORY』拍摄的则是宇治市的老牌旅馆龟石楼，相关剧情出现在朋也带女儿汐旅行并住宿在一间旅馆里的那一段，实际取景的是龟石楼的别馆，房间也被考据了出来，叫“天之濑”。再有就是『轻音少女』中出现过的许波多神社，曾有过梓喵雪天里在神社为学姐们高考祈福的情节。许波多神社也是规模与县神社差不多的小型神社，共有两座，一座位置在京阪木幡站与黄檗站之间，另一座在JR木幡站北面百米开外，从京阿尼本社步行过去大约5分钟左右，选中这个场所可能也是纯粹因为很近的缘故吧。

合理规划巡礼路线的话一天时间绰绰有余，从京都市内出发南下，在六地藏一带下车就能先巡礼京阿尼公司、许波多神社、莵道高中和黄檗站，然后再坐电车到宇治站下车继续后面的巡礼。如果只想用半天时间游览宇治的主要景点，那么上午先拜访一下伏见稻荷大社后再南下宇治也是不错的选择。▲



▲某家与京阿尼有合作关系的乐器行借女主角黄前久美子来促销，一把上低音号的售价为5万日元左右



▲宇治观光中心里放置的动画海报和留言簿，上面有原作者武田绫乃的亲笔签名



the blossom age of no qualified children

不适格者们的花样年华

NekonekoSoft 十五周年纪念作

■文/如月千华 ■责编/白石 □美编/塔里

INFO

游戏名：すみれ
中文暂译：堇色
出品：ねこねこソフト
原画：秋乃武彦、笹井さじ、司ゆうき、あんころもち、オダワラハコネ等
剧本：片岡とも、御導はるか，池波智香
音乐：project lights，Elements Garden，井出今日子，Ebi，SENTIVE
发售日：2015年5月29日

引言 foreword

不知不觉中，自从猫猫社宣布活动以来，已经过去了六年之久。尽管公司代表片冈とも接着姐妹品牌棉花社“一张桌子”的空间，好不容易将猫猫社维持到了现在，但不得不承认，当年被认为是一线厂商的猫猫社在如今已经失去了影响力。这一方面是受到市场的流行趋势所致，另一方面也是由制作投入的限制造成的。

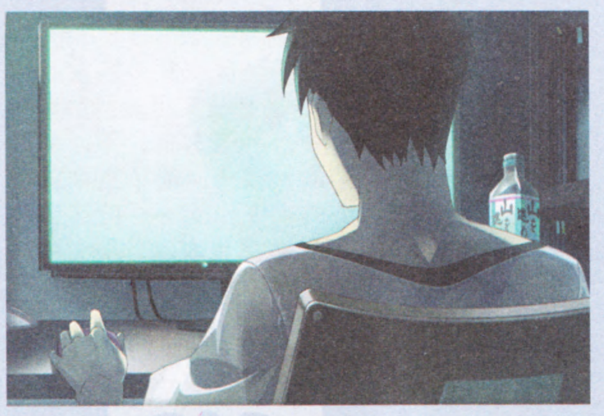
其实面对时代的更替，许多中坚厂商都做出了迫不得已的改变，譬如有意让“巨乳”变成品牌新标志的minori就是成功的案例之一。而猫猫社为了生存，也做过一些努力和改变——比如在2013年推出的首款拔作『そして煌めく乙女と秘密^5』就是让许多老FANS无法预料的一步棋——但总的来说，猫猫社淡出主流市场已经是不可扭转的趋势。当然，对于FANS来说，似乎也并不在意这些，他们所追求的，往往也就是片冈作品中，那一股让人怀念又沁人心脾的“猫味”。

那么，什么是猫味呢？或许你体验了十五周年的纪念作品『すみれ』，就能略知一二了。

Chapter1 不适格者们的乐园 fairyland for no qualified children







4月。舞台是由冰冷的钢筋水泥组成的无数人居住的都市，东京。主人公片濑健二是一名刚从大学毕业，走进社会不到两年的社会新人，亲人只有父亲和妹妹。学生时代不善交际的他，借助父亲的关系进入了现在的公司，从事着渠道营销的工作，每天都在外出于客户碰头接洽中度过。厌烦这样生活的他，在无意识中期待着下班回家，期待着周末，但他自身却又并没有想做的事，也没有想到实现的目标，即便到了休息时间也同样是无所事事地度过。每天有如被生活的惯性驱使着一般，如此周而复始之中，他只有职业型的“赔笑”技能在逐渐提升，取而代之的，却是内心逐渐失去了某些重要的东西。

对这样的健二来说，能够让他得到休憩的，就只有回家之后捉弄自己年幼妹妹的时间，以及几乎每天夜里都会登陆的GAL网游了。在走进社会之前，健二曾经是一个喜欢动画，喜欢游戏，喜欢GALGAME的普通的阿宅，开始工作之后，因为工作和生活的压力，他逐渐远离了自己喜爱的东西，原本每个月看十部新番，工作不久之后就只剩三四部，到现在能够坚持住的或许连一部都不到。以前每个月都会有自己期待的黄油，现在一年或许也玩不到一部了……并不是他的兴趣改变，也并非是对二次元不再有爱，而是生活让他不得不改变。就好像曾经一直使用的，印有自己中意的女主角的文件夹，在外出见客户的时候也不得不换成透明白底的普通文件夹一样。就在这逐渐脱宅的过程中，他唯一没有放弃的，就是这样一部可以选择猫猫社角色为自我形象的，以GALGE校园为背景的类似于大型聊天室一般的社交型网络游戏。

尽管曾经作为猫猫粉的健二如今也已经很久没有再接触过猫猫社近年的新作，就连游戏中偶尔能碰见的新加入的角色原型都说不上名字，但他依然对这座仅存在于网络上的学园怀抱着一种归属感。而最主要的原因，就是在这里他结识了两个能够抛开现实的一切烦恼，无拘无束敞开心扉交流的同伴——自称年过三十的M字秃头大叔的多惠，以及自称女子高中生的小粉红。健二在这个几乎所有人都会用女性人物作为形象的校园里，选择了自己比较中意的男主角——猫猫社十几年前的名作『水色』中跟自己同名同姓的片濑健二，昵称“阿健”。只要有时间，“阿健”都会在GAL学园中，与多惠和小粉红胡闹到了深夜，要么是无边无际的谈天说地，要么是一起度过虚拟的（充满黄段子的）学园生活，要么一起去工口专用的“小黑屋”里去玩〇〇 ×× 的游戏。三人就好比现实中的好友一般，在网络世界里形影不离，不过他们之间也有一条不成文的规定，那就是绝不谈论现实中的事，而健二也十分满足于这种交往方式，也许只有这样才能让他忘记现实的烦恼，在虚拟的世界中度过放松心情的时光。







不过，他们所在的游戏，由于玩家数量减少，已经定于数月后关闭服务器，即便如此，三人也没有改变一如既往的习惯，几乎每天都在夜晚上线，过着他们平凡的日子。直到一天，一个连用户名都会用自己真名的网络超新手，不知怎么误打误撞进入了这个GAL学园，打破了三人的平静。

在多惠好心的建议下，这位新手很快改掉了ID，改名叫“小萌”，是又萌又可爱的小萌。小萌虽然感觉有些冒失，有些害羞，不过总的来说是个开朗而有趣的女孩子，简单交往就能感觉她一定是个典型的现充少女——就连自称“经验丰富”的“大叔”多惠也表示，现实中的小萌一定是女高中生。为了避免这个连左右都不分的超新手出什么乱子，在多惠的建议下加入了众人所在的群体。不过这倒是也让健二有了少许疑惑，毕竟三年间，从没见过多惠邀请过任何人，这一次邀请小萌，是她有什么意图吗？总之就这样，长久以来一直在GAL学园中相会的三个人，从这一天开始，变成了四个人。







Chapter2 堇篇 装睡的睡美人 the sham sleeping girl



虽然只是刚刚接触网络，但在众人的介绍和引导下，小萌逐渐熟悉了GAL学园，并很快就融入了这三人的群体里，不到两周时间就接受了“每天见面必须给阿健露裤裤”这样的由多惠和小粉红胡编出来的规定，阿健不得不感叹不知她究竟是太脱线，还是太容易交往。

就在这样日子里，某一天健二难得工作提早结束，比平时早了一点回家，在家附近不小心撞倒了一个高中生年纪的少女，对方大概是因为太过胆小和内向，始终畏畏缩缩，不但一句话没说上来，连健二道歉对方也不做任何反应就跑掉了。然而这次遭遇却让健二一直挂念在心里——他在帮少女捡起学生证的时候，看到了她姓名——初芝堇。而这，恰恰是小萌在最初登陆进GAL学园时使用的名字。

难道这个少女就是小萌？可是他所认识的小萌可是一个开朗积极，主动活泼的现充少女啊，与这个阴沉内向的少女完全不同。但完全







的巧合对他来说似乎没有足够的说服力。一旦产生这样的疑问之后，健二的内心难以言喻的苦恼就止不住了。而就在这时，经父亲的介绍，健二接手了一个为期一周的家庭教师的工作。虽然这样与人交往的工作，健二并不愿意去做，可是父亲毕竟也算是自己的上司，命令不得不听，而且如果对方是公司客户子女的话，这也算得上是与客户打交道的正经工作。然而在打算硬着头皮上的健二面前，出现的竟然就是前日遇到的那个总是愁眉苦脸的少女。

健二并不是一个善于交往的人，在学校里就曾经孤零零一个人没有朋友，如今虽然经过努力习得了高等级“赔笑”技能，勉强达到了普通人程度，但面对这位名为堇的同样不知道如何与人交往的少女，无可奈何地他选择了放弃交流。家庭教师的时间里，两人之间根本不构成对话，仅仅是健二不停地照着教科书和参考书讲解，而堇则始终埋着头不动声色。见对方似乎也很不乐意，健二向堇提出了一个方案，余下几天的教书时间，两人各自干自己的事，





互不干扰，不过在向各自父母报告的时候就说一切很顺利，这样既可以让父母放心，两人也不用再继续尴尬下去。

可他并没有料到，自己的这样一个决定，竟然让堇就这样成为了自己的妹妹。原来，家庭教师的活儿就是父亲与他再婚对象设计的双方子女是否能好好相处的测试，由于两人串通起来谎报了实情，父辈的两人认为他们能够顺利相处下去之后，立刻举行了婚礼，于是让健二无所适从的堇就这样成为了与他居住在同一屋檐下的家人。

堇与健二相同，成长在一个单亲家庭，自幼由母亲一手养大，小时候由于总是担心自己会让母亲操心，于是学着压抑自己，长期如此变得不知道怎么正常的表达感情了。在对人交往的时候，总是因为过多顾虑而无法开口说话，久而久之，她就成为了学校班级里游离在人群之外的存在。为了避免与人相处，课间时间她几乎全都装睡过去，放学后为了避免与同学们坐上同一辆公交，故意多走十几分钟的路程……

堇也未尝不想结交朋友，未尝不想若无其事地融入周围的对话，但是过于笨拙的个性却让她只能固步自封。而对于在这样完全感受不到乐趣的日子里，开启前些日子母亲让给她的旧笔记本电脑就成了她内心的转机。误入GAL学园之后，热情并友好接纳她的同伴们让她能够在这个虚拟的世界里扮演一个理想中的自己，不知不觉中，GAL学园的存在也就成为了她内心的依靠。面对突然成为一家人的健二，她虽然知道对方也在努力地想要跟自己沟通，但是自己却不争气地无力去回应。

共同生活开始后，堇＝小萌的猜想很快就得到了证实。疑惑虽然的得到解答，但却又加倍了健二心中的苦恼。由于害怕伤害到堇，健二无法向堇坦白自己就是“阿健”的事实。每次见到堇和小萌，都会在内心出现另一边的形象，并忍不住将两者进行对比。一方面，他不愿意承认乐观开朗的小萌，在现实里是这样一个让人有些“不堪”的女孩子，一方面，他也知道，堇渴望着走出自己的圈子，渴望有人能够拯救自己，但是他自己却没有那个交际能力去救助她。实际上，健二在学生时代就跟堇一样，是一个游离在群里之外，整天靠装睡度日的废柴，所以他自然深知堇的内心和感受。健二之所以喜欢阿健，就是因为『水色』中的“阿健”就跟懦弱的自己完全不同，是一个充满朝气，很有趣，还会若无其事地表现出温柔的，

十分理想的男主角形象，他即便不需要扑克脸，不需要赔笑，周围也有大量友人相伴。尽管建二憧憬“阿健”，在游戏中努力扮演者阿健，现实中也努力想要成为阿健那样的人，但他自己终究不是阿健本人。在无奈之中，他只好决定将小萌和堇看做完全不同的存在。

而为了能够让这个新的家庭更加圆滑地相处，也为了进对堇提出了之前那个“提议”的延续：彼此表面上保持“良好关系”即可。虽然随着在一起生活的日子逐渐增加，健二也努力地多去接触堇，尝试着主动去她的学校接她放学，陪她一起买晚饭的食材，主动帮助她学习，甚至还带着她和小樱一起去了那传说中的日本最有名的游泳池……而在这时，由于同班同学有人看到了他们两人在一起，误以为健二是堇的男友，堇竟然因此成了班级热议的话题之一，不少同学也表示对她刮目相看，这一话题也成为了堇与同学们交流的重要契机。与健二的相遇，似乎为堇带来了真正的转机。











而尽管笨拙的两人相互之间的了解逐渐深入，但是堇却因为那句“表面上”而无法继续前进。在这样的日子里，堇在无人的公交车站等车回家的时候，多次遇见了一个自称名叫篠原明的大姐姐，在仅有几次的交流之中对方似乎就看穿了堇的内心和她的烦恼。她告诉堇想要愚直地生活在这个世界上实在太累了。所以不管任何人都为自己带着假面，而只是在自己真正重视的人面前才表露出真正的面孔，这也就是在暗示她面对一般人，根本不需要表露真心，而是用各种客套话去对应。

听了这一番话之后，在多惠专门为两人准备的 GAL 学园的夜晚，小萌向她重要的人——“阿健”告白。

“阿健，我好像喜欢上你了……但在现实中也有一个在意的人。”

即便不用解释，健二也明白小萌说的是谁。但是面对一个渴望改变的少女，如此真挚的告白，健二却认为自己无法接受。

“小萌，你告诉我一件事，他是什么样一个人”

“……是像‘阿健’一样的人。”

不，现实中的自己并没有那么开朗，没有那么有趣，更不懂温柔，你所看到的“他”只不过是一个伪造出来的虚像，即便现在能让你开心，总有一天会让你哭泣——无法向小萌表白这番话语的健二，以始终会为他人着想的温柔的“阿健”的身份忠告小萌，不能信任“他”，“他”只是表面功夫好而已，并表示不管发生什么自己都会站在小萌这边帮助她。

转折，就发生在这之后。同学们得知堇和健二并非恋人，而是兄妹之后，对她的态度再次发生改变，课间在堇装睡的时候，也有同学开始故意刁难她，这使得她处境顺便变得比以前还要糟糕……仿佛一下子失去了许多重要的东西的堇，失落的逃回了自己的壳中，开始拒绝健二，再次拒绝周围的一切，并渴望在 GAL 学园中寻求救赎。再看着堇仿佛又回到了刚刚认识的那个时候一样闭上双眼，始终像在装睡一样对堇的苦楚熟视无睹的健二终于不忍心这样继续下去。

经过这几个月的交往，健二也明白了，虽然堇虽然与小萌看上去是完全相反的存在，但堇实际上也是一个开朗积极，活泼有趣的女孩子，本质上是跟小萌一样的，只不过现实中的她，运气差了一点，缺少一个让她蜕变的契机。于是他决定，捅破自己定下的禁锢。

“那我现在就到你的身边去……大概 10 秒之后。”

在这个夜晚，堇终于爆发释放出了自己压抑近十年的感情。向拥抱自己的"阿健"——"健二"坦白了内心的痛苦和不甘。静静听完她的哭述之后，健二鼓励她不再在继续"装睡"下去，鼓起勇气直面周围的一切，她一定能成真正地成为小萌的。

尽管堇并没有能够立刻改变自己那般坚强，但却的确和健二一起，在一步步地成长着。之后的某个课间，当同学们又在自己耳边说三道四的时候，她本来打算继续忍耐和无视，但却因为对方坏话说到了健二头上，让她终于鼓起勇气抬起头来回击……她本以为这样是真的搞砸了，可没想到，第一次见到她表露感情的同学们反而改变了以前对他"阴沉""无趣"的印象。实际上就是这么简单。高兴的时候就高兴，难过的时候就难过，生气的时候就生气，这些普普通通的正常的情感表现，才是人与人之间交流所必须的部分。



Chapter3 雏姬篇 孤高的孤独家 proud loneliness girl

当堇在班级的人际关系逐渐好转，性格逐渐开朗起来，并朝着猫猫社的标志属性——ぽんこつ（呆萌）好调发展的时候，健二和多惠都发现小粉红最近的样子有点奇怪。不但凌晨3,4点了还不愿意下线，有时候还下午很早就出现了。某一天，多惠突然将小粉红在现实中的个人信息发给健二，并拜托他在现实里去看看小粉红——佐佐木雏姬。虽然这明确违反了众人之间"不谈论现实"的规矩，但由于健二的确也十分担心小粉红，于是决定在下班之后抽空去小粉红就读的高中——没错，她的确如自己所说，是一个现役的女高中生——去谈谈情况。



那是一所附近比较有名的名门学校，健二在校门口等待了一阵子后，拯救碰见了放学离校的雏姬。但是现实中的她却与GAL学园里那个兴致极高，开朗积极得有些吵人的小粉红判若两人。冷冰冰的态度营造出一种让人难以接近的障壁，低沉的表情看不出一丝朝气，面对这样的雏姬，健二虽然十分意外，但由于有了堇的先例，他还是硬着头皮上前去打了招呼。雏姬得知这个陌生男性就是健二的时候露出了一瞬惊讶的表情，但立刻又变回了面无表情的样子。

"我们之间不过是网上的交情，以后别再来找我。"

说完，雏姬便头也不回就离去了，这让健二仿佛感觉当头一棒，而更让他不解的是，回到家登入GAL学园，出现在自己面前的雏姬依旧是那个积极开朗的样子，只不过一旦跟她提起现实里见面的事，她就会立刻离线逃跑。遭到这样冰冷的拒绝，健二虽然觉得很气馁，但是经历了与堇的那段时光，健二也明白自己不能继续熟视无睹，不能一味逃避，尽管的确一直只是在虚拟世界中结交的朋友，但是小粉红的确是陪伴了自己数年时光的重要存在，如果她在现实里真的有什么烦恼，他还是十分想去帮助她的。

经过再三的尝试，健二发现雏姬每天一放学就从学校离开，并没有参加任何社团活动，离校之后也并没有直接回家，来到了回家路上一个无人的公园里。起初健二以为雏姬每天都在这里等待着什么人，但很快他就知道自己错了。雏姬在这座小公园里，并不是为了做任何事，或是等任何人，她所做的除了拿出笔记本电脑把弄之外，就是仅仅静坐，而已。只是一个人孤单地坐在那里，仅仅地等待时间的流逝，等到天黑看不清路的时候，她就起身离开，回家去。

对雏姬来说，一天的时间十分短暂。因为真正属于她自己的时间只有晚上回到家，登入GAL学园，以开朗活泼的小粉红的身份与同伴胡闹的时间。在现实里的一切——与母亲相处的时间，上学的时间，放学后无处可去的时间……对她来说全都是没有意义的。在现实里不愿意被任何人打扰的她，即便是面对网络上的同伴健二，也绝不留情地拒绝着。但同时也十分好奇，这个怪人接近自己究竟想干什么，他脑子里到底在想些什么。

健二为了继续了解她而尝试在放学后的公园里与她搭话，尽管对方依然是冰冷的拒绝，但他依然没有放弃，尽管自己不得要领，但还是努力地向她抛出各种各样的话题，指望着她能够产生兴趣。经过两天时间，他家妹妹小樱喜欢有人陪她玩啦，故意捉弄小樱引发的各种糗事啦，健二认为有趣的事情都在夕阳下的公园里一一讲完，可雏姬还是不动声色，并表示自己已经让了两次，如果还有第三次就不会再客气……这就是雏姬的"事不过三原则"。而等







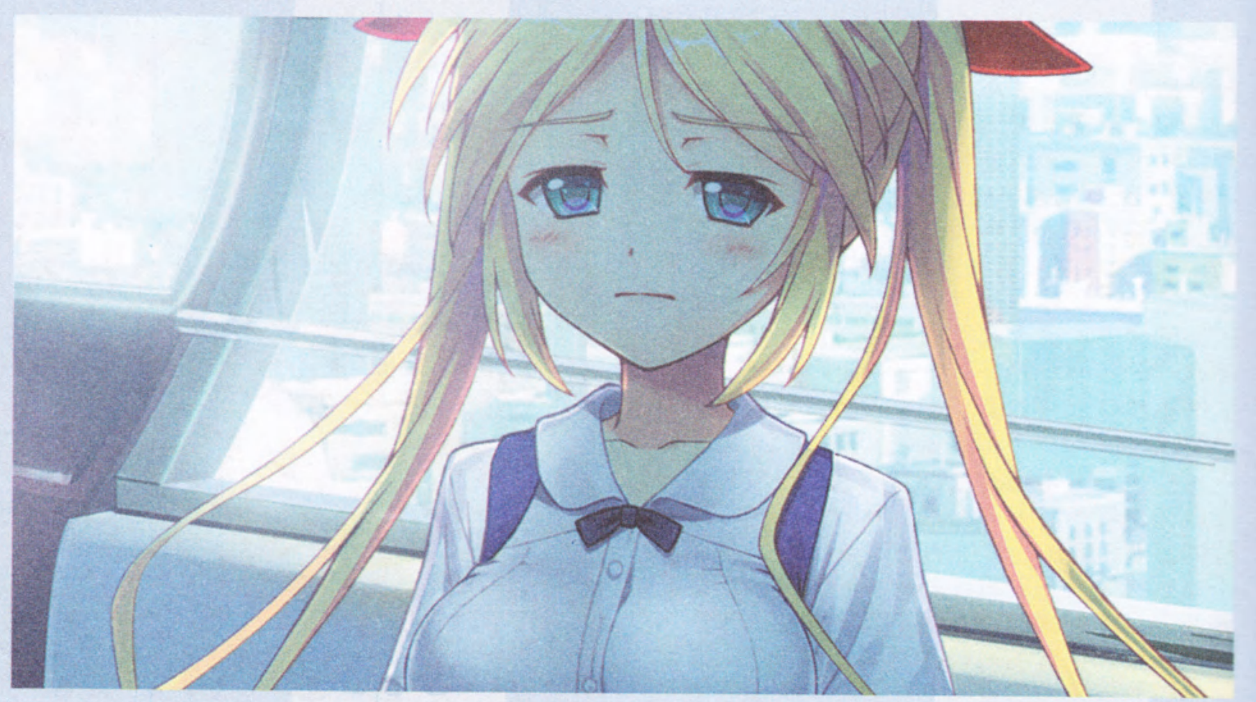


到第二天健二再来到公园里，雏姬为了躲避她来到了她平时逃避现实的另一个地点——市内某个医院的屋顶——这里虽然也没人能打扰，但由于风太大不如公园舒适。接下来一天，由于是周末，又下起了大雨，她以为健二便不会再来骚扰她，可是她错了。

这一次，健二见到雏姬一个人孤零零地在雨中坐在四周无人的长椅上，一动不动的时候，终于明白了，对雏姬来说，她只有这里才是她现实里的容身之所。她登陆游戏的时间变多，也就意味着她的容身之所越来越少，对于同样是社会不适格者的健二来说，她的心情完全能够感同身受，于是哪怕是能给她增加一点点能够安心的场所，他尝试着向雏姬提议去他家玩。最初雏姬虽然照例做出了干脆的回绝，可没想到，在第二天，大雨终于停歇之后，雏姬竟然带着平时那低沉的脸孔出现在了健二家门前。雏姬从这一天开始成了健二家中的常客，甚至还接受了健二提出的，暑假中暂时住在他家的提议。

就这样，虽然表面上雏姬依然冰封着自己的内心，但一次次的尝试中，她还是逐渐被折服了。而经过一次又一次的警告之后，健二也明白了一件事，雏姬所谓的超过三次就翻脸的“事不过三原则”实际上是因为她如果被人请求两次，往往就会在第三次屈服，所以为了避免别人再三请求的“自卫手段”。于是健二也大胆利用这一点，渐渐软化着雏姬对周围的态度。而一切，却在雏姬与健二一家人一同前往游乐园玩耍的这一天发生转折。

这一天，雏姬在陪着众人折腾了一天之后，在最后与健二一起坐上了摩天轮。这让雏姬不禁回忆起了初中时代的事。那时候曾经也有同学主动邀请她来到游乐园，最后也选择了摩天轮。在摩天轮这种没有多余人打扰的空间里，眺望外面的景色，成为雏姬当天最开心的时光，然而在旁边看着雏姬的同学却向她道歉，表示不应该强行邀请她一起来，以至于让她这般百无聊赖。这时候雏姬终于明白了，由于自己过多拒绝他人，过多选择一个人度过，已经忘记怎么表现自己的感情了，所以明明自己十分开心，在旁人看来却完全不是如此。这次经历让她感到莫名的悲伤，从那以后也就不再和任何同学有来往了。



多年之后的现在，面对一面咀嚼着过去的回忆，一面略带伤感的享受着窗外景色的雏姬，健二竟然从她的脸上看出了她久违的那份喜悦。这让压抑了过长时间的雏姬不禁泪流满面——原来本以为自己早已经失去的东西，还有那么一点点残留在心中啊。

从这一刻起，雏姬的确变得会露出笑容了，但是也是从这一天起，雏姬就离开了健二等人，回到了自己家，并打算向健二道别。因为她在回忆起喜悦的感情的同时，也回忆起失去这份喜悦的悲伤和恐惧。在她经常独处的那座医院的屋顶，面对一再想要挽留自己的健二，雏姬讲出了让她现在如此孤独的原因：她从小就没有父亲，而是跟着母亲一起长大，后来在母亲再婚之后终于有了爸爸，但自己却一直不肯接受对方。而当自己终于鼓起勇气想去握住爸爸的手的时候，爸爸却跳楼自杀了——就从这座医院的屋顶。这莫大的悲伤让她无法承受，并且无比害怕再次经历同样的别离，所以为了逃避，她选择从最开始就不需要重要的存在……

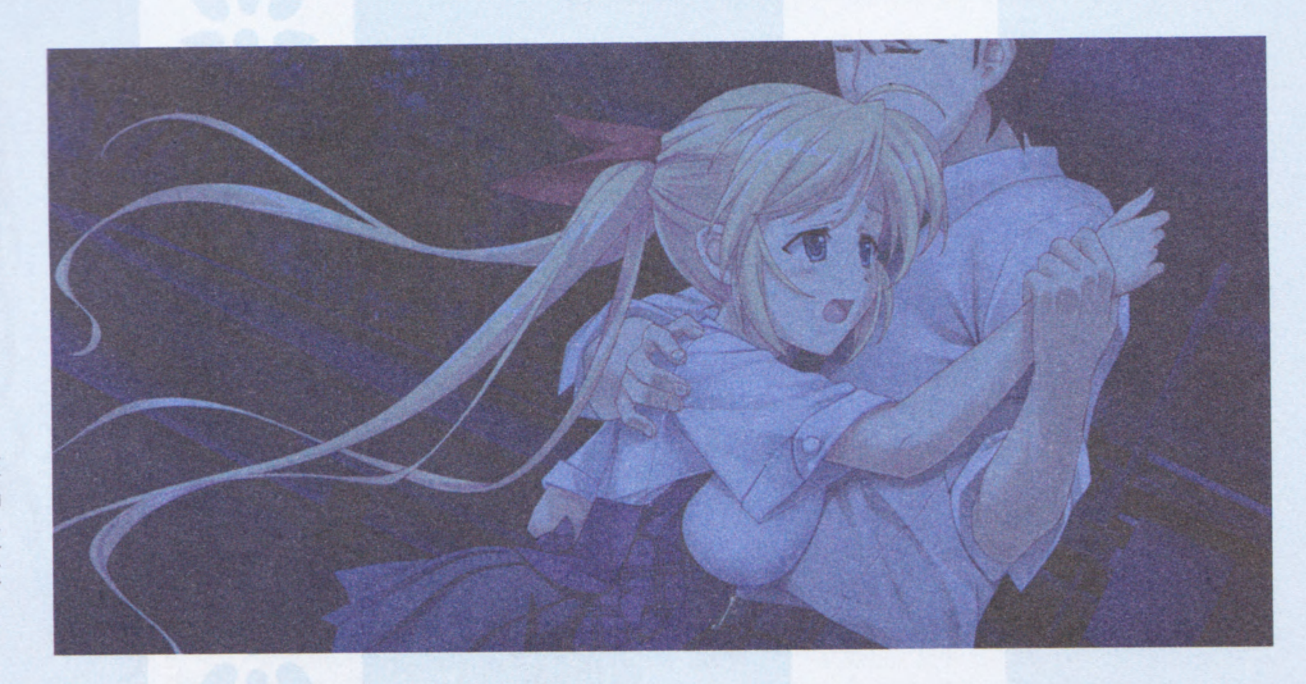
“那么你怎么办？你能消除我心中的悲伤吗”

面对这样的质问，健二无言以对，这不仅是他，恐怕是世界上任何人都无法实现的。过于沉重的过去让健二一度想要退缩，但是不管



从多惠还是堇都鼓励他不要放弃。尽管他一直否认，尽管在健二心中“阿健”是自己永远无法触及的目标，但对于曾经只会闭着双眼装睡sumire来说，健二毫无疑问就是那个让她睁开双眼的阿健。多惠也提醒他，完全不需要耍帅模仿游戏中的“阿健”追求一发完美的HAPPY END。

最终，健二在那个无人的公园里，找到了仿佛回到幼年时一个人孤零零玩着沙子的雏姬，他大步走过去，握紧雏姬的手将她抱了起来。虽然雏姬认为自己无法忘记悲伤就不能前进，但是健二的说道，那也没有什么不好。即便驻足不前，即便闭上双眼也无可厚非。但在这种时候至少自己能陪伴在她身边。即便雏姬再次拒绝，再次会开他的手，他也不会放弃——这也是并非万能健二的健二所能做到的平凡的事。



Chapter4 Mei 篇 异世界公主的扮演者

Coser of another world’s princess

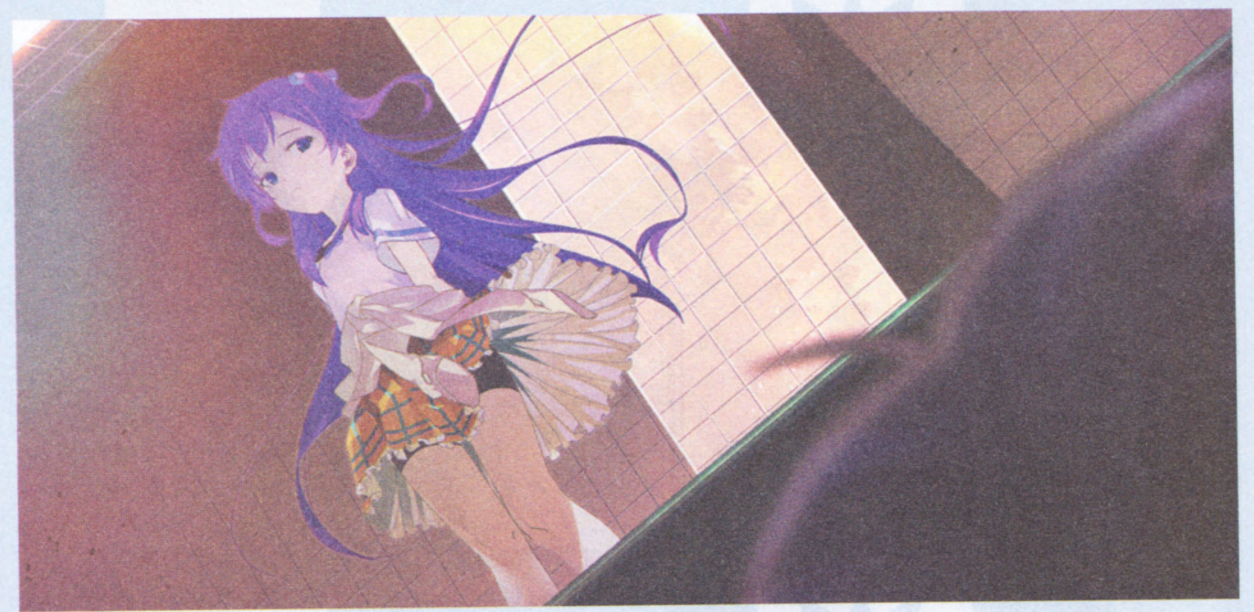


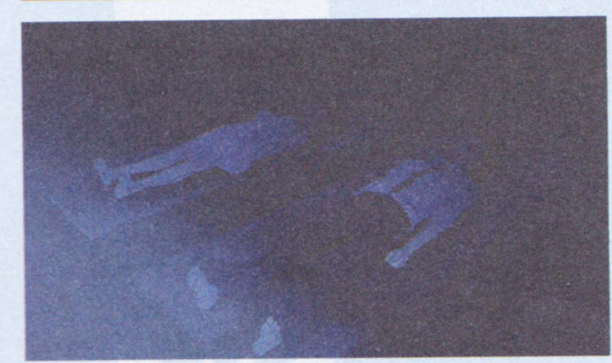
故事最后一章节——Mei篇一开始，大多数玩家们首先感受到的是一头雾水。故事风格似乎没从日常生活片一跃变成了都市传奇惊悚片。

主人公是一个大学落榜的从考生，他在接受体检的时候在一座医院的屋顶遇见了一个自称不死神的大叔，大叔声称要把不死神让给主人公，然后就当着他的面从屋顶跳了下去，当场死亡。第二天，主人公遇到一个陌生的女性，昨天死掉的大叔竟然就凭依在她的身上。“大叔”带着主人公来到了一座废旧建筑里的无人的房间，向他讲解了“不死”的原理：大叔的原本的身体一直躺在这个房间的石床上，保持着不老不死，现在是通过精神凭依在别人身上展开行动，所以就算肉体死亡精神也会回到自己身体里，所以只要保持凭依状态，他就是不死身。唯一能让他死去的方法，就是他原本的身体从石床上推下去，在那之后，有人坐上石床，就能继承这种不死的能力。

于是表示活得太累的大叔，就这样把力量转交给主人公，自己死去了。其后主人公就开始与大叔的“搭档”，房间里另一张石床的主人——Mei开始了一起行动。Mei凭依在一个小女孩的身上，由于凭依本身拥有不少条件限制，她带着主人公不断地寻找着下一个凭依对象，期间还遭到神秘敌人的追击。从路边打盹儿的上班族，到花枝招展的年轻女性……更换了一个又一个男男女女，不过他们在玩家们的看起来都是同一张脸孔。不断切换凭依对象的过程中，主人公也逐渐感到厌倦，并开始寻找能够长期凭依的对象。他看上了一座医院里正在进行研究的“嗜睡症”的患者，并想方设法凭依到了一个少年的身上，他还在医院里发现了Mei凭依的少女，原来她也是这座医院的患者……









讲到这里，故事又切回了以前的生活片场景，在成功圈养了雏姬之后，众人在GAL学园里的生活也日益和谐。某一天，自称是多惠弟弟的人登陆进多惠的账号，希望健二能到一座医院里去探望自己的姐姐——也就是身为多惠的本人，篠原明。

本以为明身患什么重病，怀着担心和不安的心情来到指定的医院，却发现明看上去十分健康有精神，根本不像是有病在身的样子。不过她又的确是一直常住在医院，而且医院还为她专门准备了一个套房做为病房。对于自己的病情，明只字不提，但对健二的到访倒是表示兴致勃勃。那之后健二便常常来到医院跟明聊天，两人的关系仿佛和网络中并没有什么区别。而在这样的相处过程中，健二不由得回忆起了记忆中的一个少女——Mei。

那是在健二小学高年级的一个暑假，当时的他还和普通的小男生一样，充满朝气，喜欢胡闹，由于得知附近一所医院在研究嗜睡症，在募集平时容易打瞌睡的孩子去医院进行住院检查，虽然身体并没有患病，但出于对住院生活的憧憬而参与了检查。在住院期间，健二结识了一个与其他参与体检的孩子不太一样的少女——Mei。见住在单独病房里的Mei十分孤单，健二便经常和她一起玩耍，甚至还瞒着护士和医生把她带出医院上街去玩。Mei似乎也对健二十分中意，在检查期间快结束的时候，还教给了健二一个秘方，把检查期间延长到了暑假结束前，两人便一起度过了一个快乐而充满冒险的暑假。后来由于医院看守变严，两人没办法偷偷跑出去，便每天都在Mei病房里对着绘本编自己的冒险故事……









暑假结束的时候，本来健二与Mei约好，开学后也经常来医院找她玩。可是过了一阵子之后，健二来到医院，却发现Mei仿佛变了个人似的，不再愿意和他一起玩耍。即便健二像以前一样强行把她拉出病房，一起跑到医院门前，Mei却并没有跨出医院的大门，并且在门的内侧对健二做了道别。

这段经历对健二的打击很大，而更严重的是，由于周围的孩子只有他一人在医院里逗留了一个月时间，这使得周围对他的目光发生了改变，并开始对他保持距离感。久而久之健二便失去了小时候那种天然的朝气，变成为后来必须依靠装睡来度日的孤零零一个人了。

说回现在，由于住院的环境跟记忆中的Mei很相似，因此健二曾向明问起她是否就是Mei，但对方却做出了否定。而见健二并不放弃地继续追求着这个问题，从某天起明就突然从医院出院，并失去了踪影。当然，这也就更加让健二肯定了明就是Mei的想法。

的确，明就是Mei，但同时，Mei又不完全是明。

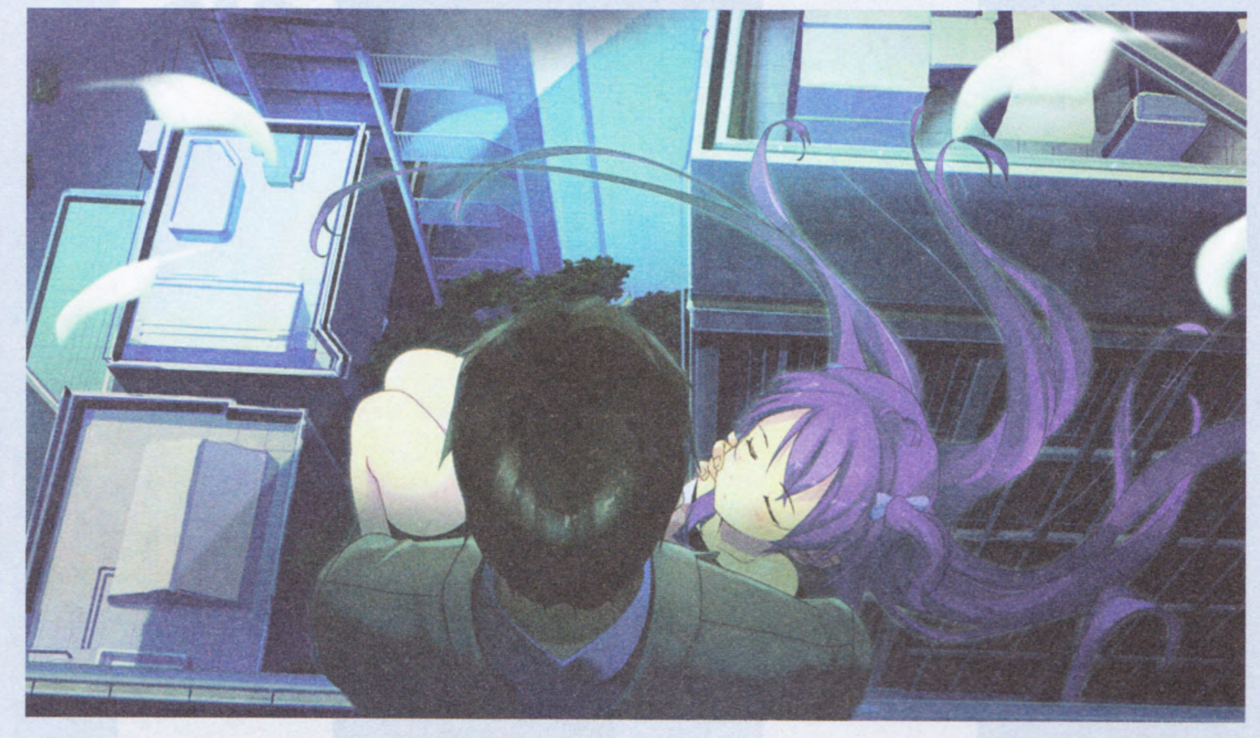
明的名字读法是akari，但是经常会被人错读成mei，当年的健二便是这样称作Mei。她出身自一个名门望族，家族经营数家医院，他们曾经住院检查的就是其中之一。她父亲作为一家之主，在社会上是一个有财有势的人，由于妻子早逝，不断有各种以金钱为目的的女人来接近他。成为明继母的女性也是其中之一。十分喜欢父亲的明认为是这个不正经的女人抢走了父亲，而将对方看做眼中钉，而继母面对这样一个不肯配合的女儿自然也是一百个不顺眼，两人之间持续着恶劣的关系。由于继母还带来了一个比较年纪小的妹妹，明逐渐感觉自己在家中失宠而陷入了悲伤。这时正好遇上医院在进行嗜睡症的研究，为了离开家，她就参与了体检。

住院期间，尽管继母依然笑里藏刀，尽管医院年轻的护士看她不顺眼，但父亲会对她温柔，也有温柔的护士愿意照顾她，认为在医院好过于家里的她，在最后一次检查之前，偷吃了平时配给的药物中含有的安眠药，这导致她的体检期间一再延长，后边便常住在了医院里。而且为了避免自己装病被大人发觉，只要有人在场的时候她几乎都会在病床上装睡。

在住院生活一年之后，她认识了健二，这个她最重要的朋友，也是她第一个喜欢的人。为了让他多陪自己一阵子，她让健二在检查前也偷吃安眠药，让他的体检延长了一个月多，









不过最终两人还是分别了。然而就在这之后，被生活的压力打垮的父亲，在她的眼前跳楼自杀，让她陷入深深的绝望和自责，从而逃避到自己的世界里，不在与任何交流，所以当健二再来医院找她的时候她才那样悲伤的拒绝了。

就这样，一晃数年时间过去了，大约到了她读高中的年纪。一次偶然让她得知，曾经开朗充满朝气的健二，竟然变得十分阴沉和孤独。这让她意识到或许是因为自己当年的言行破坏了健二的生活，而且经过调查，她发现继母的女儿——也就是雏姬同样是因为自己的影响而偏离了生活的正轨。认为自己必须想办法弥补这些过错的明，凭借家族的财力想出了一个计划。她首先从原先的检查医院搬到了另一座医院，然后出资开发了健二和雏姬两人都会感兴趣的宅向社交游戏——GAL 学园，然后通过假装中了大奖之后的借口，分别给两人送去了一台安装有 GAL 学园的笔记本电脑……然后，在网络世界里以多惠的身份去接触他们，成为他们的好友，并逐渐想办法解决两人在现实生活中遭遇的困境……





是的。健二和雏姬之所以会来到 GAL 学园，之所以会和多惠成为好友，这一切都不是偶然的，而是多惠——明一手策划出来的。

原本，见到健二和雏姬都逐渐走出了过去的阴影，重回正常人的轨道，明就打算突然消声匿迹，回到梦境去延续多年前她和健二一起编造的故事——其实，最初她之所以想要帮助两人，并不是为了与对方结交朋友，也不是为了让自己重回社会，她本来只是为了将自己对世界的影响全部化清为零，以便自己彻底“沉睡”下去，才会做出那样的计划。但是明的弟弟却不忍姐姐这样下去，于是插手让健二找到了她本人。尽管这数年时间里，对于健二和雏姬来说，“多惠”仅存在与网络上朋友，但三人之间这份感情确实成为了健二和雏姬内心的重要支柱。尽管听起来，明处心积虑这么做只是在为自己童年的任性而埋单，但健二却并不怨恨她，一来反而感激她如此尽力地拯救自己，二来，他一直很懊悔童年的自己没能拯救明。

为了逃避健二，明久违地回到了童年与健二一起待过的医院的房间，并安排医院里的人都替她隐瞒行踪。而这一次，健二竟然想孩提时代一样，避过了众多阻碍，在半夜偷偷地来到了明的房间。时隔近 10 年，健二再次在那个孤单的房间里与明见面，待在那里的并不是那个像大姐姐一样照顾着他和雏姬，并经常开朗的开玩笑的多惠，而是仿佛一直被困在那里的，从未改变过的 Mei。

“你应该已经察觉了。你认为是为了我们而度过的虚假的三年时间，对你自己来说，也绝非是没有收获的。”

面对无论如何都想要逃避现实的明，健二如此说道。如今健二已经不再是无力的孩童，他强行将明抱了起来，带着她冲出了病房，在医院的门前停了下来。时间仿佛回到了多年以前，健二再一次在门的外边朝着内侧的明伸出了手。

“差不多该解放 Mei 了。”健二如此说道。

就像两人编造的故事中一样“Mei”一直凭依在他人的身上，以别人的身份生活着。她除了和健二一样在网络上有一个分身之外，还在自己的梦境中凭依在故事中的“Mei”身上，过着充满惊险和刺激的生活，在那个梦中，她与主人公为伴；在那个梦中，她让主人公反反复复地凭依着与曾经折磨和刁难自己的医生护士长着同样脸孔的人，进行着小小的报复……虽然是在梦境里，在自己编织的世界里，但“Mei”能够获得她想要的一切。但如今已经明白与他人的羁绊的重要，以及拥有重要之人的明，也是时候离开“Mei”，离开那个不断装睡自己，回到现实中来了。就这样，在健二的鼓励之下，明终于握住了多年前曾经错过的那只手……

情怀：作为纪念作的意义 meaning as a monumental work

正如前文所述，曾经是业界中流砥柱的猫猫社在业界几度沉浮之后，现在影响力已经大不如前了。猫猫系作品中所崇尚的许多元素在新世代玩家中并不怎么受用，因此仅仅从市场来评判的话，这部『堇色』或许无法更有建树。

以现在的标准来看，本作的主线故事流程很短，十来个小时就可以把三个女主角的故事看完。在如今动辄五六十小时的“大作”面前根本说不上话，不管内容再精致，可能也不会受到玩家们的重视——当然，这是以一部完全新作的角度来看。

如果换个角度，从纪念作品的性质来看的话，或许迄今为止没有哪个品牌能像猫猫社这样玩得彻底。在作品中，主人公登陆进GAL学园，画面右侧会出现模式的切换，玩家可以选择进入15周年纪念模式。

该模式中，我们可以从学园周边的地图中选择各种地点，半随机遭遇猫猫社历代作品中各种角色。设定中，他们都是GAL学园里的NPC，与原作中的角色是同一人物。而登场角色从女主角到各种配角一人不差（还包括少量姐妹品牌棉花社角色客串），每次遭遇到角色都会发生特定的对话，有的只是简单的几句问候，有的还会引发一些比较特殊的小事件。事件内容包罗万象，而其中还参杂了各种各样让人忍俊不禁的捏他。喜闻乐见的jojo捏他自然是不能少，根据写手的趣味还有『赌博默示录』、『刃牙』之类稍微偏门的捏他，对于年龄稍大的玩家来说可谓趣味性爆表。借用一句网友的评论：猫猫社就是这样敢于将同人风格的娱乐精神大摇大摆地放进商业作品中（以前作品中的“紧急回避按钮”，“信长的野望”，“七海家的田地”等内容实在叫人怀念）。







除了趣味性，另一方面，作品通过这样的方式大批量让历代角色全部登场，并也尽量找来了海富一等参与了旧作的写手，原汁原味地展现了老角色们的魅力，可以说不管是对于一直追随猫猫社，还是曾经钟爱猫猫社作品的玩家来说，都是功德无量了。

在staff room中片冈表示，本作在纪念模式里的投入实在太大，特别为了收录全部角色砸进了大量的声优费用，而单说该模式下的文本，虽然每一个事件都不长，但累积起来竟然有通常作品中2、3条个人线的长度，制作者们的心血可想而知。

从网上的评价来看，大多数选择了本作的玩家，都对本作的纪念性表示了肯定，至少从这一角度来说，本作的确是成功了。



总评：迫于现实的界限 general review



当然，纪念模式再有趣，本质上也只是OMAKE性质的内容，『菫色』的正片部分我们还应当是主要看点。不过，即便从正片的内容来看，本作还是拥有极为浓厚的纪念意义。

前文中，笔者提到了“猫味”这个词，其代表的就是猫猫社的一种特有的风格，这种风格可以约等于品牌代表片冈发扬的风格。那么它具体是什么呢？尽管笔者以入坑十几年的猫厨自居，可依然没办法准确地描述这种味道。如果一定要列举一些主要特征的话，那么便是对“生活”的执着。这方面的表现可以说散布在猫猫社的每一部作品中：『弹珠汽水』中对平凡生活的歌颂，『120元之夏』中平凡即是奇迹的思想，再到『スカーレット』中通过对非日常的描写反衬日常的珍贵……对日常生活细节的执着让我们能够充分理解片冈这个“大叔”是一个热爱生活的人，以至于猫猫社旗下的作品多多少少都会受到他的影响，这种味道自然也就成了猫猫社的一种象征。

而在本作中，我们似乎能够感受到这股“猫味”的破格发挥，不过相对于以前猫猫社的作品总是表现出一种乐观开朗的生活观，本作则加入了一种对现实无奈的叹息。

首先，比较明显的是游戏一开场使用了大量的篇幅和场景来描写现实生活中的无奈心情。这一方面反应了现代社会人生活疲惫的一面，一方面反映了宅男逐渐脱宅回归社会后的不适感，这两点结合起来直击了大多数曾经历过，或是正在经历同样时期的老玩家们的心门，从而让玩家们对健二这个主人公产生非凡的代入感。除此之外，在其他角色身上，譬如与健二同样成长在单亲家庭的菫的遭遇，明复杂而无法逃避的家庭环境……众多描写和细节都在反应着在当代社会生活下去存在着的各种各样的困苦，这些描写对于进入或者即将进入社会的玩家来说，无疑都是能感同身受的。而正因为玩家们深刻理解生活的现状，才会被片冈最终想要表达的东西所感动：即便在这样困苦的世道上，我们也应该敢于直面现实，那样才不会失去真正重要东西。



猫猫社本次通过对严酷现实的描写，增加了本作主题的说服力，然而讽刺的是，『菫色』这部作品本身同时就反应了现实的严酷。作为15周年的纪念，片冈原本十分重视这部作品，因而决定亲自主笔大部分剧本，但由于纪念模式的庞大导致游戏一拖再拖，前面也提过，现在的猫猫社境遇并不乐观，制作组不能一直靠画饼度日，为了吃饭他们还是不得不下狠心赶工完成了本篇故事。这就使得本篇的后期——特别是Mei篇给人一种面临被腰斩不得不草草收尾的少年漫画的感觉。毕竟Mei篇开场的那一段传奇风格描写实在太像回事，可以看出片冈为了描述明的内心世界铺了一张很大的网，而尽管整体来看故事还是能够自圆其说，但是却难以否认结局处理得十分草率而留下为了结局而结局的生硬感。再加上雏姬篇并非片冈所写，风格和实力都略显逊色，本作真正的精华毫无疑问就是故事的序章以及完成度十分高的菫篇。实际上，从历来的作品来看，片冈真正能够发挥实力的，往往就是一条个人线长度的短篇或中篇，这到本作里依然没变，从某种意义上来说，这是片冈的界限，也可以说也是受到严峻现实所限的猫猫社如今的界限。



综合来讲，『菫色』存在着许多让一般玩家可能不太能接受的缺陷，但对于FANS来说却是片冈久违的“本气”之作，老玩家虽然能够一本满足，但是在市场上无法获得成功的话，对于猫猫社的今后仍然是相当不利的。对于猫猫社今后的打算，片冈本次在STAFF ROOM里说了一番让人感慨良深的话，笔者就以之作为文章的结尾吧。

“关于今后，目前还未定。现在的业界情况相当严峻，我也在考虑应该怎么办，或者会变成什么样。本来，这次就是以『菫色』为一个节点努力到现在了，如果现在开始开发新作，到master为止的1年间，每天只靠煎蛋过日子可能有些不好过。虽然已经靠纳豆撑过半年了，可真是没信心还能靠煎蛋再撑一年。真的会挂掉啦。关于这些事，打算在夏季COMIKE前后决定今后的打算。如果可能的话还是想开发游戏啦，再稍稍加把劲吧～”▲



illus. パセリ
Present for
MAKI Nishikino
lovelive! illustration fanbook
匯集各國作者對真姫醬滿滿的愛
內容：LoveLive！西木野真姫生日纪念本
規格：A4判 24P全彩＋特制PVC信封
作者：あさり / りも / 藍 / ヒラコ / DSマイル / 死蓋 / mmrailgun
シヴァ。/ 幻象黑兔 / みせお / 純粹 / パセリ / 和茶
美術：YuGi
正经同人
SEIKEI DOUJIN
網上購買請掃描二維碼

Fate Requiem

圣杯战争
那是60年一度围绕着圣杯的争夺战。
7名魔术师作为Master，
7位英灵成为Servant被分配至7个职阶，
为了得到唯一的万能许愿机互相厮杀直至最后一组。

《Fate Requiem》

原作：TYPE-Moon
语言：中国语 简体字
页数：80
规格：16开A4判
内容：全彩漫画 插图 小说
　　《命运安魂曲》 A3海报两张 信纸一套
定价：RMB 100

微博：@Ego-Doughnut @蒼術黑鹿

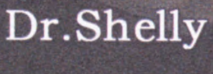
TB：http://item.taobao.com/item.htm?id=43083673293 【FS幻想症候群】

Art

DAdonika ASK Flaure Jormungandr King H.ugo
Zki Rosele infukun REALMBW Ego supercarrot
Kalata
荒境TS 波波 野咲君 贝壳子 苍术黑 伪睿山紫菜

Article

Dr.Shelly









二次元狂热官方旗舰店

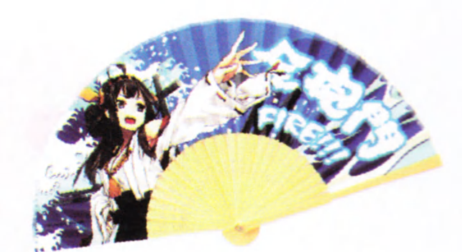
周边天天特价

夏季清风
7 款竹骨纸面折扇，纳凉典藏


【西行寺幽幽子折扇】
原价：~~16~~ 狂热价：10



【赤城款折扇】
原价：~~15~~ 狂热价：13.5


【金刚款折扇】
原价：~~15~~ 狂热价：13.5


【岛风改款折扇】
原价：~~15~~ 狂热价：13.5


【长门 & 陆奥款折扇】
原价：~~15~~ 狂热价：13.5


【大和款折扇】
原价：~~15~~ 狂热价：13.5


【赫斯缇雅款折扇】
原价：~~15~~ 狂热价：13.5

畅销爆款

《Lovelive!》布制御守
μ's 全 9 款重制再版第二刷 / 全新升级版

价格：~~135 元~~ / 套 狂热价：90 元 / 套



新品登场

《二次元狂热 78.5》
赠送超豪华礼品——月社女主角木制印章 5 枚



价格：~~39.8 元~~ 狂热价：37.81 元

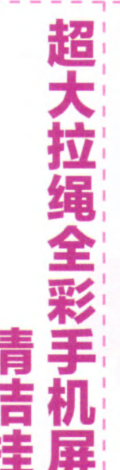
超大拉绳全彩手机屏幕清洁挂饰

价格：~~20 元~~ 狂热价：15 元


暗杀教室


吹响吧！上低音号

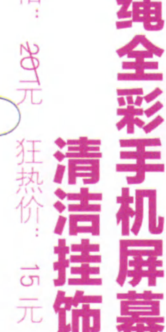

小长门有希的消失




Fate/stay night


舰队收藏


Lovelive



新品登场

《二次元狂热画师专题精选集》
赠送画师专题精选扑克牌一盒 54 张
12 名画师 13 万文字量
招牌作家：完蛋了的国王 监制 统筹 策划

价格：~~49.8 元~~ 狂热价：47.31 元

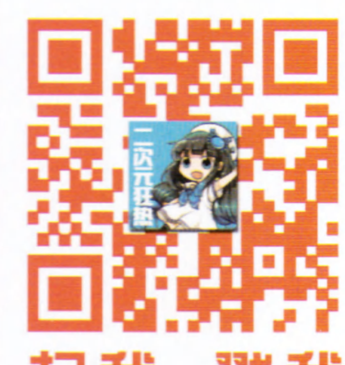
现货热卖

Lovelive! μ's 全员 9 枚收藏用灵魂筹码

价格：~~36 元~~ / 套 狂热价：34.2 元 / 套

背面





扫我．戳我
用“手机淘宝”APP 扫一扫

二次元狂热

80

信箱：jeffliao@163.com

封底故事

『idol live festival』

光盘

定价 25

非卖品